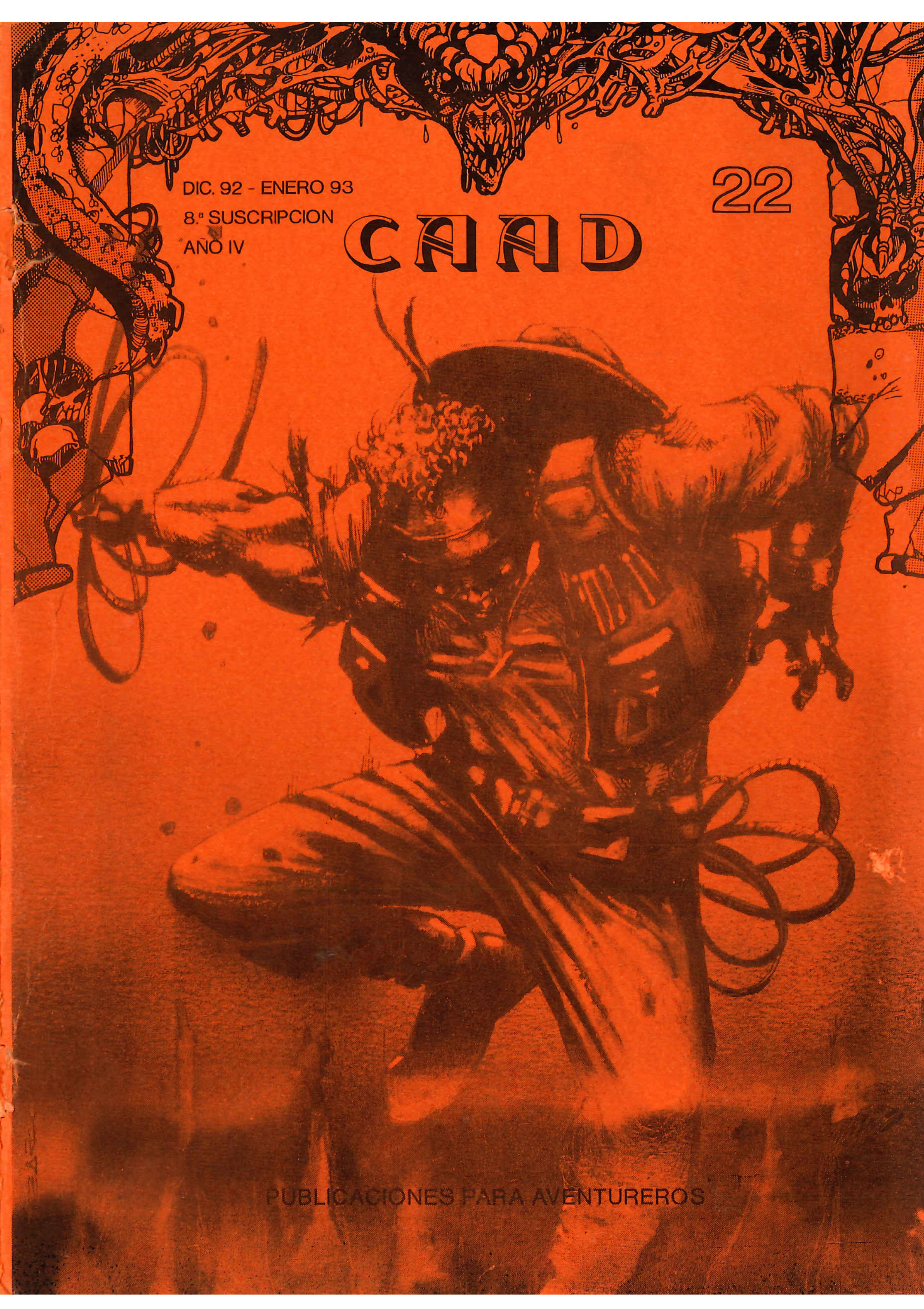

DIC. 92 - ENERO 93
8.ª SUSCRIPCION
AÑO IV
22
CAAD
PUBLICACIONES PARA AVENTUREROS

# SUMARIO










*Club de Aventuras AD - Apartado de Correos 319 - 46080 VALENCIA*

# EDITORIAL

Ya lo tenéis aquí. Tal y como os dije, estoy intentando hacer salir los **CAAD** a una velocidad nunca vista, y los redactores y colaboradores se están quedando asombrados, ya que sus trabajos tardarán poquísimo en salir publicados. Espero que el esfuerzo que todos estamos realizando sea de vuestro agrado.

Ahora me gustaría dejar claro un término que debía haber clarificado (valga la *redunbundancia*, que dicen los de *M13*) hace ya tiempo. Se trata de las últimamente tan ajetreadas (en Opinión) "aventuras gráficas". Ese término no sólo es impreciso, sino que no significa nada. Con un poco de imaginación podríamos deducir que es una conversacional con gráficos, pero éstas ya tienen su propio nombre, así que... ¿qué es una aventura gráfica?

Para dejar el término bien asentado, personalmente uso una definición que es una mezcla de las usadas por **Sierra** y **LucasArts**. Se trata de ***Aventura Gráfico Animada***, lo que estimo lo suficientemente preciso.

Por cierto, estoy pensando en crear un club de consoleros impenitentes... lo digo por que en las revistas del ramo no paran de crearse nuevos clubs y asociaciones, lo que demuestra que la gente tiene ganas de colaborar. Debo decir que últimamente la cosa se está animando por aquí también pero siempre se necesita MAS. TU, sí, tú... no mires por encima del hombro, me refiero a tí. ¿Qué esperas para mandar tus soluciones, comentarios, opiniones, dibujos y demás? ¿ein?

Bueno, ya algo más calmado tras una infusión de hojas en blanco del **CAAD 0**, os comento más cosas sobre éste fanzine. Podréis encontraros dos nuevas versiones del **CAECHO?** de dominio público, además de la comercial. También tenéis entre la publicidad una serie de ofertas de material para PC a unos precios como nunca he visto. Apenas los ví en una BBS busqué al autor para incluirlos en el **CAAD** y que todos vosotros los podáis disfrutar. Ha sido una inclusión de última hora en el fanzine...

Y claro está, no podía menos que anunciaros la convocatoria de los premios **CAAD** en su *Primera Edición*. Os remito a la sección correspondiente para más información, pero como resumen os diré que podéis votar a las aventuras de la *Bolsa* y de la *Federación* en varias catagorías, y que el ganador se llevará un trofeo conmemorativo.

Y esto fue todo por ahora. Nos vemos en el **CAAD 23**, con el que concluye la actual suscripción. ¡Hasta entonces!

*Juan J. Muñoz Falcó*

# ESTUDIO COMPARATIVO DE DIVERSOS WARGAMES

*Por... Kutu*

Hoy, en este artículo, os voy a hablar comparativamente de varios wargames (para los puristas, juegos de guerra o simulación histórica. Los que van a ser tratados son: **OPERACION OVERLORD, THE LONGEST DAY, D-DAY, OMAHA BEACH HEAD Y COBRA**.

Lo primero que vamos a hacer es efectuar los tres diferentes niveles de apreciación que voy a dar. El primero es valor monetario, (*PTS*), el segundo será jugabilidad, (*JG*), el tercero mi valoración personal. Los niveles estarán escalados del 1 al 10, siendo el valor normal de los números, es decir un juego de *PTS 5* valdra menos que uno de *PTS 7*. Si de todas maneras algo no os quedara claro, siempre podéis preguntar.

| *JUEGO* | *PTS* | *JG* | *V* |
|---|---|---|---|
| OPERACION OVERLORD | 4 | 7 | 8 |
| THE LONGEST DAY | 10 | 6 | 7 |
| D - DAY | 5 | 8 | 5 |
| OMAHA BEACH HEAD | 4 | 7 | 6 |
| COBRA | - - | 7 | 7 |

Todos estos juegos, como veréis por su nombre, tratan del desembarco en Normandía efectuado por los aliados durante el mes de junio de 1944. Las diferentes firmas comerciales (todos los nombrados se han realizado en el extranjero) han lanzado su versión particular del tema.

Comenzamos comentando **OPERACION OVERLORD**. De la casa *GDW*, por su presentación, esta traducido al castellano totalmente, es el de más alta puntuación para mi. Hay juegos que tratan determinados puntos de la batalla mejor que **OVERLORD**, pero pocos lo superan en proporción calidad-precio. Es un sistema de juego operacional, mueves fichas que representan diferentes unidades del frente de batalla a nivel batallón o menor. Las situaciones representadas coinciden bastante con la realidad. Es, en mi opinión, el mejor juego para representar esta batalla por Europa.

**THE LONGEST DAY**, el dia mas largo, es el macro juego. Su valor monetario (*25.000 pts*) lo hace únicamente aceptable para los muy fanáticos del tema. Es completísimo, con unos niveles de jugabilidad muy bajos, puesto que el número de fichas lo hace, en algunas ocasiones, injugable. Están representadas

hasta las compañías de la policía militar alemana de guarnición en algunos puntos del mapa. Es muy importante el tiempo y las características de las unidades que empleas en cada batalla. Tienen bonificadores el cooperar diferentes armas, artillería - blindados- infantería.

**D - DAY** ,como el anterior de la casa *AVALON HILL*, representa un clásico en los juegos de wargame. Es el primero de una serie de la cual sólo queda él. Su antigüedad lo favorece en su jugabilidad, es de precio reducido (no llega a las 5.000 ptas) pero es demasiado inestable, quiero decir, un buen jugador alemán, contra un jugador mediocre inglés, lo puede tirar al mar con una facilidad pasmosa. Esto no puede ocurrir con la misma sencillez en otros juegos de los mencionados. Es un juego operacional y estratégico, en el cual tiene importancia, como en **LONGEST DAY**, las líneas de suministro y la situación momentánea de las tropas. Es un juego recomendado para principiantes y con ansias de continuar evolucionando en el tema del desembarco.

**OMAHA BEACH HEAD**, para los que les guste un problema básicamente táctico como es el asalto a la sangrienta playa de Omaha, éste es su juego. Sencillo, jugable y no excesivamente caro (*3.500 ptas*). Su unico límite es que se ciñe a las operaciones anfibias realizadas en la zona de Omaha y el progreso hacia el puerto de Cherburgo.

**COBRA**, no le he puesto nivel en precio puesto que está fuera de catálogo, aunque es de los mejores. Está editado en castellano por la desaparecida *NAC* y, por desgracia, está muy bien. LLega hasta la caída de París en manos de los aliados y el conjunto es muy bueno. En un sistema operacional dentro de los días siguientes al desembarco y en el intento de embolsamiento de las unidades Panzer implicadas en la zona. De hecho la operación se efectuó con el intento de exterminar la mayor cantidad posible de unidades alemanas para que la defensa de Alemania, llámese Rhin, fuera mas complicada. El nivel de victoria se mide por la disponibilidad final de los alemanes de poder defender su última frontera natural.

Espero vuestros comentarios y preguntas. Sé que es imposible contar todo el juego en estas líneas, por lo tanto he intentado efectuar una visión de conjunto de todos ellos para que tengáis una información básica sobre éstos. Hay más juegos que tratan de la invasión de Europa, pero los mejores, según mi punto de vista, están reflejados aquí.

Continuaré efectuando comentarios de juegos de simulación histórica. El próximo tema a tratar será sobre las guerras napoleónicas, de los que haré dos apartados, uno para cada **CAAD** primero el de grandes masas (estratégico) y luego uno para pequeñas unidades (táctico).

Hasta la próxima aventura se despide vuestro corresponsal en el frente...

*Kutu.*

# INFORME: PÁRSER CAECHO?

*Por... Juan Manuel Medina*

Comentábamos en el **CAAD 20** el largo tiempo que ha tenido que pasar hasta que los usuarios de PC hayamos podido contar con un párser para nuestro ordenador. Pues bien, parece ser que la época de vacas flacas ha acabado, ya que al ya comentado **SINTAC** (de cuya nueva versión muy pronto hablaremos) se une ahora otro párser que responde al extraño nombre de **CAECHO?** (interrogación incluida).

Se nos cuenta en las instrucciones que acompañan al programa que el autor del **CAECHO?**, *Juan Antonio Paz Salgado* (al que más tarde se unirían *Javier Rodríguez de los Santos* y *Salvador Mainé López*) había pensado en un principio hacer una especie de **PAW** mejorado para PC, pero que al conocer la existencia del **SINTAC** (que es más o menos eso) decidió alejarse de la sintaxis de los pársers de *Tim Gilberts* en favor de un lenguaje de programación estructurada más parecido al C (lenguaje en el que se ha escrito el **CAECHO?**).

La forma de trabajar con este nuevo párser es igual a la que describíamos hablando del **SINTAC**: Se escribe el programa en un editor de textos, se salva en *ASCII*, se pasa por un compilador y, si no hay errores, se ejecuta un intérprete con el que jugamos la aventura. **CAECHO?** cuenta con una serie de características que permiten escribir con él aventuras muy grandes y complejas: el programador dispone de 500 banderas cardinales que pueden contener cada una un valor de 0 a 255 (en el **PAW** habían 256) y 500 banderas booleanas (que pueden tomar los valores VERDADERO o FALSO) y de hasta 65535 mensajes.

Se ha implementado un sistema de búfferes que permite al jugador, por ejemplo, dar a un PSI una orden compleja y hacer que éste lleve a cabo las distintas acciones de esa orden a la vez que el personaje manejado directamente por el jugador hace otras cosas. Se ha dotado a objetos y localidades de un buen número de atributos definibles por el programador (por ejemplo, para saber si un objeto es luminoso, o para poner puertas entre localidades).

El párser diferencia palabras más largas (hasta 6 letras) y gestiona mejor los pronombres LE, LA, LOS, LAS. También se ha mejorado la gestión de memoria: no sólo se aprovecha toda la RAM del ordenador sino que además se ha incluido un sistema de memoria virtual (en casos de apuro, se utiliza el disco como memoria auxiliar). Además, en la versión de Amiga (que también hay, aunque no hemos tenido ocasión de verla) se soportan gráficos a 16 colores con control de la paleta y sonido de SoundTracker. Aparte de estas diferencias, ambas versiones del **CAECHO?** son totalmente compatibles (comentamos la versión 1.0 de **CAECHO?** para PC, no sabemos si más adelantes se incluirán gráficos y sonido para este ordenador).

Como ya se ha dicho antes, la sintaxis del **CAECHO?** difiere bastante de la de los pársers que podáis conocer. Si ya tenéis experiencia con el **PAW**, aprender a manejar el **CAECHO?** os costará más que haceros con el **SINTAC**, pero os beneficiaréis de las ventajas arriba comentadas, sobre todo si planeáis hacer una aventura con un fuerte manejo de PSIs, a los que el **CAECHO?** dedica especial atención. Por otra parte, la estructura del código fuente no es tan distinta de la de otros pársers, presentando la misma estructura de diferentes secciones para vocabulario, mensajes, procesos, etc. De nuevo, el compromiso entre dificultad y potencia.

**CAECHO?** es, en definitiva, el párser para aquellos que planeen hacer aventuras muy grandes con buenos PSIs (vale, todos queremos que nuestros PSIs sean buenos), o estén interesados en tener versión de Amiga. Además, hay que tener en cuenta que ahora se puede adquirir la versión definitiva a través del **CAAD**, ya que también el **CAECHO?** es de Dominio Público.

# *CONCURSO CHICHEN ITZA*

Este concurso está dirigido a todos los socios del **CAAD**, y el modo de participar es sencillísimo. Basta con indicar cual es la última orden necesaria para terminar el juego. El premio es una réplica fidedigna del objeto que el dios *Kukulkán* te entrega al ser liberado.

En ésta sección se irán incluyendo los nombres de los aventureros que consigan responder correctamente, hasta alcanzar el cupo de 10, con lo que 3 aventureros más pueden aspirar al premio... ¡Suerte! Desde la aparición del último **CAAD**, una brava aventurera ha conseguido concluir con éxito la aventura. Su nombre es *Alicia Galindo Matas*. También otro socio, *Enrique García Elegido* ha conseguido otro tanto. Enhorabuena a ambos.

Por cierto, me llegan noticias por parte del mismo *Enrique* de que las llamadas sobre **CHICHEN** se están multiplicando... tch, tch, eso no es jugar limpio, y aquellos que ganen el concurso mediante ayudas no podrán tener la satisfacción del resto de ganadores, que lo han solucionado todo por sus propios medios.

## LISTA DE GANADORES:

1.- Raúl Alvarez García
2.- Javier Moral Perea
3.- Jesús Durán Valldaura
4.- Roberto Bernardo Cagigal
5.- Ignacio Díaz Pérez
6.- Alicia Galindo Matas
7.- Enrique García Elegido
8.- ???
9.- ???
10.- ???

¡¡**VENGA**!! ¡Que sólo quedan tres!

# DOMINIO PUBLICO Y OFERTAS

Aquí podéis encontrar un serie de programas y/o juegos que quizá os puedan interesar o ser de ayuda. Para pedir alguno de los programas (¡o todos!) debéis mandar uno o varios discos formateados con vuestos datos escritos en la etiqueta, así como 100 pesetas en sellos **por cada disco**. Se os enviarán rápidamente.

Todos los programas son comprimidos para que ocupen menos espacio en disco. El mismo programa compresor los convierte en ficheros .EXE ejecutables que extraen por sí mismos su contenido. Junto a cada programa viene el espacio en bytes que ocupan. Esto os servirá para hacer un cálculo del número de discos que necesitáis.

Vamos ahora con la lista de los programas, todos para PC:

- **SINTAC T2** (334.642 bytes). Nueva versión del parser de *Javier San José*. Admite rutinas *EXTERN* y diferentes juegos de caracteres. Junto con el parser viene un programa editor para crear o modificar los juegos de caracteres.

- **CAECHO? 1.25** (234.864 bytes): Parser para PC realizado por *Juan Antonio Paz Salgado*. Usa programación estructurada, lo que le otorga gran potencia en el manejo de PSI. Esta es la versión completa, ya no existe la limitada. Versión exclusiva del **CAAD**.

- **CAECHO? 1.3** (212.171 bytes): Ultima versión de Dominio Público hasta el momento. Admite gráficos mediante llamada a programas externos y diferentes tipos de letras. Versión limitada respecto a la comercial 1.31.

- **MASACRE EN EL HOTEL** (54.218 bytes): Programa con sistema "freescape". Ganador del concurso 3D Construction Kit de Micromanía, realizada por *Toni Barroso*. Exclusiva del **CAAD**.

- **ADVENTURE MAPPER** (130.521 bytes): Programa para PC que te ayudará a tener unos mapas claros de las aventuras que juegues. Instrucciones y programa en inglés.

# DUDAS SOBRE EL PAW

*Por... Javier San José*

## ALEJANDRO FERNANDEZ MONTE

*1.- ¿Qué he de hacer para animar imágenes?*

El **PAW** no es un sistema que esté especialmente preparado para la animación de imágenes. No obstante utilizando unas sencillas técnicas podemos conseguir animación. Todo se basa en el uso de los UDGs y los juegos de caracteres. En ellos definiremos las secuencias de gráficos que componen la animación. Posteriormente compondremos, en mensajes, los bloques gráficos adecuados. Cada bloque que forme parte de la animación en un mensaje. Después lo único que hay que hacer es repetir cíclicamente, en la misma posición de pantalla estos mensajes, de la siguiente forma:

```
_ _     PRINTAT     0        0
        MES         mensaje1
        PAUSE       10  (esta pausa depende de la velocidad de animación)
        PRINTAT     0        0
        MES         mensaje2
        PAUSE       10 ...
```

*2.- Si en un gráfico se ve un baúl, ¿qué puedo hacer para que se vea abierto o cerrado?.*

Dibuja un gráfico del baúl sin tapa y desígnalo como subrutina gráfica. Luego crea otros dos gráficos (en localidades que no uses) en los que meterás: en uno el gráfico del baúl con la tapa cerrada y en otro el baúl con la tapa abierta. En algún lugar del programa (proceso 1, por ejemplo) coloca lo siguiente; suponiendo que si bandera 100 igual a 0, el baúl está cerrado, y en otro caso está abierto

```
_ _     AT          localidad del baúl
        ZERO        100
        PICTURE     num. dibujo baúl cerrado
_ _     AT          localidad del baúl
        NOTZERO     100
        PICTURE     num. dibujo baúl abierto
```

## CARLOS ALBERTO PARAMIO DANTA

*1.- Quisiera que al hacer un inventario o simplemente al entrar en una localidad en la que hay objetos que éstos se listaran seguidos uno de otro y no en columna. Y además que el inventario separe lo que llevas de lo que llevas puesto.*

Para que el **PAW** liste los objetos uno detrás de otro debemos colocar en la bandera 53 el valor 64, con ello los condactos LISTOBJ y LISTAT listarán un objeto detrás de otro separados por comas. Ahora bien, misteriosamente el condacto INVEN hace caso omiso de esta bandera. Para solucionar esto, y además que nos aparezcan por separado los objetos puestos de los llevados, ahí va una entrada que debes colocar en Respuestas:

```
_    _     I
           LET           53  64
           SYSMESS       9
           LISTAT        254
           SYSMESS       10
           LISTAT        253
```

Debes modificar el mensaje del sistema 10 para que ponga algo similar a: "Llevas puesto:"

*2.-¿Cómo puedo hacer para que al pedir las salidas el **PAW** te diga las posibles, y que al escribir una dirección a la que no puedes ir te diga que no puedes ir allí y te recuerde las salidas posibles?*

Un proceso que te permite imprimir las salidas posibles es el siguiente:

```
*    *     NOTZERO       0      ; si está oscuro no imprime salidas
           ABSENT        0
           DONE
*    _     MES           11     ; "Salidas:"
_    _     COPYFF        38    11
           LET           33    2     ; NORTE tiene número 2 en vocabulario
           MOVE          11
           NOTZERO       11
           MES           3      ; Mensaje 3="Norte "
_    _     COPYFF        38  11
           LET           33    3     ; SUR tiene número 3 en vocabulario
           MOVE          11
           NOTZERO       11
           MES           4      ; Mensaje 4="Sur " .
  (colocar una entrada para cada dirección .; este, oeste, noreste,... .)
```

En la tabla de Respuesta colocaremos una entrada como la siguiente:

```
           SALIDAS
_    _     PROCESS       x
           DONE
```

Donde *x* es el número de Proceso dónde hayamos metido lo anterior. Ten en cuenta que las conexiones que hayas colocado en la tabla de Respuestas no saldrán reflejadas en pantalla al llamar al anterior procedimiento. En cuento a la segunda parte de tu pregunta, siento decepcionarte pero no ha encontrado ningún método de llevarlo a cabo con el **PAW**.

---



**¿Crees que siempre ha sido así de feliz?**
**Pues NO**
**Solo despues del 22...**
**y ahora que llega el 23**
**¿que será de vosotros?**

# THEDAR Works

presenta ...

# La Gran Hazaña

Cuando la aventura domina la mente, la realidad se transforma, la sangre hierve, los ojos brillan ...

Todo esto te ocurrirá si juegas, que no te dejará tiempo libre para nada, y mucho menos para aburrirte.

Deberás recorrer multitud de lugares, resolver acertijos, utilizar todo tu ingenio y más, tener en cuenta los consejos ...

Características:

* Medio centenar de localidades con sus respectivos gráficos
* 4 PSI-S
* Gran Cantidad de objetos.
* Desafios hasta en la sopa.

| | |
|---|---|
| Precio: 450 Pesetas ¡Que ganga!<br>Formas de Pago:<br>Giro Postal o<br>Contra-Reembolso a:<br>**Roberto Bernardo Cagigal**<br>**C/ Careaga Goicoa, 83 - 1ºC**<br>**48970 - BASAURI**<br>**(Vizcaya)** | **DISPONIBLE<br>EN CINTA<br>SPECTRUM<br>48/128 K** |

*NOTA: EL PEDIDO CONTRA-REEMBOLSO ES MÁS SEGURO PERO EL PVP AUMENTA EN FUNCIÓN DE LAS TASAS DE CORREOS.*

# COMENTARIO DE ESPEJOS

La aventura que vamos hoy a comentaros se sale de lo común. Esta única y, al parecer, última producción de *Pedro José Rodríguez* constituye seguramente el "*canto del cisne*" de la ya moribunda historia de las conversacionales para Spectrum. Esa historia, que para nosotros se abrió con "**The Hobbit**", parece que se ha cerrado con este maltratado y desconocido broche de oro, que podéis adquirir en la Bolsa del **CAAD**. Nunca se había logrado escribir para nuestro modesto Sinclair una aventura tan deliciosamente jugable, tan cuidada en todos sus detalles, tan agradable a la vista y al oído...

"**Espejos**" nació como un proyecto muy ambicioso que, al parecer, fue injusta y necíamente abortado por no sé qué empresa de arcades cutres. *Pedro José*, según nos cuenta en "**Las 15 Preguntas**" se enfadó bastante, como es lógico, y se decidió por sacarle algún provecho presentando su trabajo al concurso de aventuras. Pero, para colmo de males, ganó el concurso, sí, pero compartiéndolo con otros seis títulos que, aun siendo algunos de bastante calidad no podían, a mi juicio, colocarse al mismo nivel que "**Espejos**".

"Espejos" se desarrolla en la Baja Edad Media, en la época del Gótico y de las Cruzadas, aunque el ambiente oscuro y desolado que tan magistralmente nos sugiere su autor más bien nos hace pensar en las postrimerías del primer milenio, en el Románico. En cualquier caso este programa tiene ese ambiente tan sugestivo que tanto disfrutamos en la genial "**Abadía del Crimen**".

El guión de "**Espejos**" tiene dos grandes virtudes. La primera es la variedad de los escenarios (una posada, un bosque, un páramo, un cementerio, unas cavernas y un monasterio, con sus diferentes partes) que sin embargo no provoca, como es lo habitual, la menor sensación de desunión, ya que el mismo ambiente nocturno y medieval reina en todos ellos. La segunda virtud del guión está en la cierta profundidad casi filosófica que el autor otorga a la cuestión de espejo, una profundidad que no resulta afectada ni ridícula, como también suele suceder en la mayoría de las aventuras de argumento "*serio*".

En el aspecto gráfico la aventura también resulta muy destacable. Unas viñetas pequeñitas pero minuciosamente tratadas en colorido, sombreados y efectos de luz ilustran el cuadrante superior izquierdo de la pantalla. Su autor es *D. Raúl López*, que ya había trabajado a nivel profesional como grafista en diversos arcades ibéricos. El aspecto visual del programa resulta algo distinto al habitual en una aventura conversacional, ya que "**Espejos**" está íntegramente escrito en ensamblador. Por tanto no se deja notar el consabido sistema de líneas elásticas más 15 tramas, propio de nuestro querido y viejo **PAW**. El cambio de gráficos y las redescripciones de localidad se realizan de una manera limpia, rápida y vistosa.

La jugabilidad es total. Y esto no lo ha conseguido *Pedro José Rodríguez* haciendo uso de sus conocimientos de programación con lenguajes de bajo nivel, sino, mucho más sencillamente, indicando en una lista de las instrucciones qué verbos exactamente entenderá el ordenador y dejando claro desde un principio que los únicos objetos que podemos manipular son los que se mencionan debajo del texto de localidad. Este sistema puede ser justamente criticado: así cualquiera consigue una buena jugabiliad. Además, esta delimitación tan clara del vocabulario que podemos utilizar tiene el defecto de hacer la aventura demasiado facilona. Este es el defecto que la mayoría de los puristas achacarán a "**Espejos**": su tremenda facilidad de resolución. Pero, personalmente, siempre preferiré una aventura fácil pero que deje un buen sabor de boca, como lo deja "**Espejos**", a una de esas aventuras cutres e injugables que tanto abundan y que dejamos abandonadas tras múltiples cabreos.

Un aspecto casi siempre ausente en nuestras aventuras conversacionales es el de la música. El **PAW** no permite introducir más que algún deprimente beep, por lo que casi siempre los autores optamos por el silencio. *Pedro José*, que además de a la programación se dedica a la más bella de las artes, o sea, la Música, no podía dejarnos sin ella en "**Espejos**". En cada una de las tres partes suena un grupo de cinco o seis melodías, de manera simultánea al desarrollo del juego, cambiando ésta cada vez que cambiamos de localidad. Ni que decir tiene que el sonido es 128K. La música consiste en melodías famosas (algún vals de Tchaikovsky, "*para Elisa*", etc.) y en otras que parecen compuestas por el propio autor, todas ellas con un ritmo uniforme. Podría ponerse la pega de que no es el tipo de música más apropiado para dar ambiente a una oscura historia medieval, ¿no? Aunque peor hubiesen ido unas bulerías...

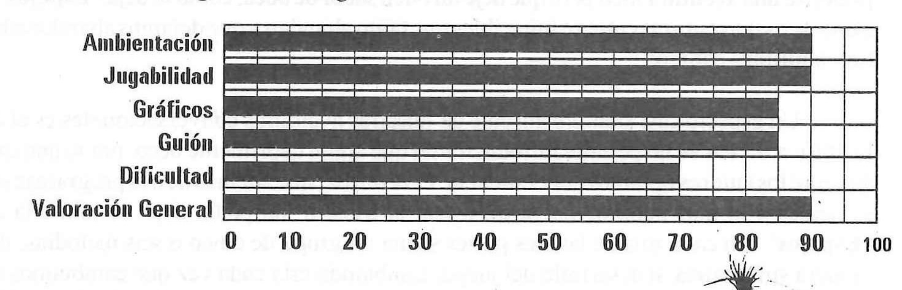
El programa dispone de algunos detalles especiales. Hay un reloj de dígitos en tiempo real (pues la aventura debe ser resuelta en menos de una hora), una barra indicadora de energía, claves de acceso para la segunda y tercera partes, el comando OOPS, que permite retrotraernos a la jugada anterior cuando hemos metido la pata, y un sistema que nos dice "No entiendo el verbo (o el sustantivo) X", que a los veteranos les recordará a "*The Hobbit*".

"**Espejos**" no sólo es una aventura excepcional por el hecho de estar escrita en ensamblador. La concepción general del guión y los múltiples buenos detalles demuestran que *Pedro José* tiene todas la cualidades necesarias para diseñar una buena aventura. Lástima que, no sin razón, considere inútil perder el tiempo en un campo tan poco productivo.

En cuanto a defectos, el mayor es el del tratamiento de los PSI, sobre todo en lo referente al movimiento. De ahí que los pocos que vemos permanezcan inmóviles. Los dos que se mueven, *Helga* y el *Cordero*, lo hacen de tal forma que aparece el mensaje "Fulanito está aquí", pero la mayoría de las veces resulta que para cuando vas a hacerle o decirle algo, en el siguiente turno ya se ha ido. Por lo demás la aventura parece totalmente

limpia de faltas, incluso de ortografía.

Por último me gustaría dar una apreciación personal: creo que el autor no ha aprovechado lo suficiente sus conocimientos de lenguaje ensamblador para hacer algo realmente distinto. Al fin y al cabo las diferencias de ésta aventura con cualquiera escrita con **PAW** afectan casi siempre a aspectos no demasiado importantes y, como ya he dicho, su buena calidad no depende sólo de haber podido sustraerse a la tiranía de un parser. Una aventura conversacional puede y debe empezar a ser, si quiere sobrevivir, algo realmente distinto a lo que estamos acostumbrados a ver, sin que por ello deje de ser estrictamente conversacional. Y esto sólo puede hacerlo gente con los conocimientos de programación de *Pedro José Rodríguez Larrañaga*.




*NOMBRE*: **Espejos**
*VERSIONES*: **Spectrum 128 K**
*AUTOR*: **Pedro José Rodríguez Larrañaga**
*PRECIO*: **400 pesetas.-**
*COMENTADOR*: **Jara de las Heras**
*DISTRIBUIDOR*: **Bolsa CAAD**

# KINGS QUEST VI
## Heir today, gone tomorrow.

La sexta entrega de la famosa saga **Kings Quest** de *Sierra* requería una gran cambio que solucionase los problemas de diseño que se habían planteado con la introducción de un interfaz por iconos en **KQ5**. El juego, aún manteniéndose en las líneas clásicas que tanta fama han dado a la serie, es bastante diferente a los "*quest*" anteriores.

El argumento cuenta cómo el hijo de Graham, Alexander, va en busca de la princesa Cassima, a la que conoció en **KQ5**. Tras dar con el lugar en donde vive ella, el País de las Islas Verdes, Alexander deberá abrirse camino por los distintos parajes que forman el reino, para resolver el misterio que gira entorno a la guerra civil que acosa el lugar, y que ha sido causado por el malo-malísimo, el Visir Alhazred. Aquí encontramos la primera novedad que incorpora el programa, pues lejos de brindarnos un argumento lineal, nos mezcla en uno interactivo. A los varios finales del juego se puede llegar por distintos caminos, dependiendo de las acciones que hayamos realizado.

Los personajes en ésta entrega son numerosos y variados: desde genios hasta fantasmas, pasando por un amplio elenco de flores parlantes y otros extraños seres que suelen rozar lo ridículo. El escenario en el que transcurre el juego es amplio, y está apoyado por la buena ambientación que gráficos, sonido y textos proporcionan.

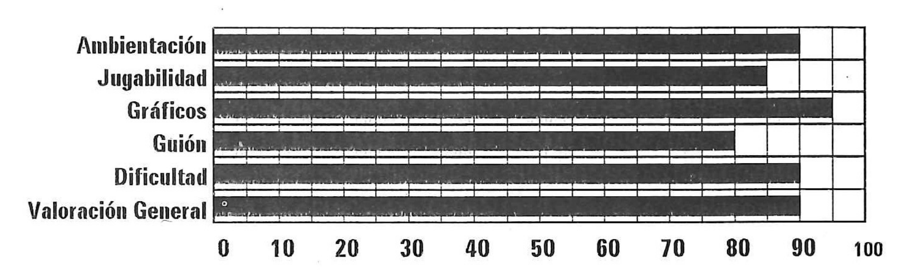
Comenzamos la búsqueda en la Isla de la Corona con problemas muy sencillos, y luego podemos acceder a otras cinco islas: la de las Maravillas (habitada por vegetación animada), la de la Montaña Sagrada (con unos seres alados que sufren la presencia de un cornudo minotauro), la de la Bestia (esperando a su bello) y más tarde, la Isla de la Niebla y el Reino de la Muerte. A medida que pululemos por la zona, el juego irá abriéndose y aumentando de dificultad. Los puzzles, sin ser tremendamente difíciles, no son en absoluto fáciles, y requerirán profunda reflexión en algunos casos.

Hay que destacar que en esta entrega se ha potenciado el aspecto humorístico, muy presente en argumento, textos y situaciones. Todo ello contribuye a crear una elevadísima adicción: la implacable acción, la bien medida dificultad, la variedad del juego... además, la durabilidad de éste **KQ6** es grande, ya que una vez finalizada la aventura con éxito, probablemente quedarán aún muchas cosas por ver (un 50% del juego es totalmente opcional).

Los gráficos, exceptuando algunas escenas que usan actores, son soberbios. Lo mismo ocurre con la música, que se adapta perfectamente a cada situación (en caso de que poseas una tarjeta de sonido).

La presentación de programa también es buena. Destacar el libro que acompaña a las instrucciones "*The Guidebook to the Land of the Green Isles*" y la introducción, realizada con voces digitalizadas, simulaciones 3D, movimientos de cámara...

En resumen, un excelente juego de aventuras, bien realizado, largo y muy adictivo. Sólo basta ver la traducción que **Erbe** hará del juego, y que supongo será malísima.




*NOMBRE:* **Kings Quest VI**
*VERSIONES:* **PC VGA-EGA**
*COMPAÑIA:* **Sierra On-line**
*AUTOR:* **Roberta Williams, Jane Jensen**
*PRECIO:* **70 $ ó 44,99 £**
*COMENTADOR:* **Raúl Alvarez García**
*DISTRIBUIDOR:* **No disponible en España (por ahora)**



# SILDAVIA

## EL RINCON DE LOS DIOSES

¡Estamos vivos! Y parecía que sólo quedábamos unos viejos de los 90, que amábamos los proyectos utópicos, las páginas en blanco, jugábamos a las Aventuras Conversacionales y discutíamos eternamente por los gráficos. La respuesta que he tenido en estas últimas semanas ante mis dos propuestas de **VIRUS** y **LIBERTAD o MUERTE** han sido fantásticas.

Yo sé que estáis ahí... ¡Sí, también te veo a tí! Te veo con la cara casi pegada a esta página mientras ahora mismo piensas que estoy alucinando o alguna otra cosa peor. Sé que sólo necesitáis una pequeña chispa para pasar a la acción, para crear un nuevo mundo o para participar de **LA AVENTURA** con mayúsculas. Pero en muchas ocasiones falta eso: la chispa, la ilusión.

Es responsabilidad nuestra (de todos nosotros que ya participamos activamente, principalmente redactores y colaboradores) fomentar esas chispas que desembocan en una mayor participación del socio, cosa que favorece tanto nuestra actividad determinada como el conjunto del **CAAD**.

Y para los cortos que no me entiendan pongo por ejemplo y hablando de mí mismo: la campaña publicitaria "*Algo maravilloso va a ocurrir...*", las entrevistas a jugadores, los informes interceptados, y por supuesto... estas delirantes introducciones. Desde que comencé hace ya más de cuatro años, he tratado de hacerlo todo así; en aquella época estaba sólo, ahora se me llena una lista de espera de 70 jugadores en quince días, y todo el mundo quiere hacer un **JPC** (aunque todavía nadie sabe cómo [**Je, je, je...**]).

## NOTICIAS

### *PREMIO 'ESTAFETA'*

Se me acaba de ocurrir una idea fenomenal: el premio al mayor retraso de Correos, el Premio **ESTAFETA**.

Entrarán en concurso todos los envíos de Hojas de Juego de todos los participantes de cualquier juego de **SILDAVIA**. Cada número del CAAD seleccionaré la carta que más tiempo haya tardardo en llegarme (a partir de la fecha en que fue matasellada) y será premiada con 600 pts. en créditos de juego.

Empezaré por otorgar el **I PREMIO ESTAFETA** a *Luis Martínez Carrera*, de LES ESCALDES-ENGORDANY (Principat d'Andorra); por su Hoja de Juego correspondiente al Turno 11 de la 2ª Partida de **VIRUS**, que tardó en llegarme nada más y nada menos que 13 días. ¡Enhorabuena Luís! Un saludo a los carteros de tu localidad, así mismo, felicito a Correos, ya que sin su inestimable colaboración sería imposible este concurso...

### *LAS MOVIDAS DE LA PARTIDA Nº 2 DE VIRUS*

A mediados de diciembre me ví obligado a enviar una cartita a todos los jugadores de esta disputada partida, ya que parece ser que no se acordaban de que existe una cosa llamada **Game Master** al que hay que confesarse periódicamente sobre todo lo que ocurra en el juego (si no quieres terminar tu mísera vida a causa de algún extraño designio

divino). He aquí alguna de las revelaciones:

**YUYU**: Yo sólo diré una cosa: estas Navidades van a ser 'movidas', palabra de Mutante.

**ESTRELLA ROTA L4875**: Mis intenciones son que *INFECTIONS* y ***X*** no conquisten más células que yo. Te pediría que hubiesen más Fagocitos y Anticuerpos.

**RETROVIRUS DE GROO**: Se intenta formalizar una Alianza entre *JP.CR-2(MHC), YUYU, GLOSOPEDA, IAIOCOCOS, JESBAR240* y yo para cargarnos de un solo golpe los VA del amigo X, que ya se estaba pasando de replicación.

**INFECTIONS**: La paciencia tiene un límite, le declaro la guerra a ***ESTRELLA ROTA L4875***, un ataque lo aguanto pero dos no ¡leñe!

SANDERS-**HARDMUTH**: De momento no he recibido ningún paquete-bomba ni he sido asaltado en la calle por individuos que pretendían robarme unidades V.

**HERPES ZOOSTER MK.2**: Se acabó el buen chico, y voy a por uno. Ya me harté. Por cierto, en la próxima partida iré sin dar mis datos.

## *MAS PELAS PA CORREOS*

Parece ser que siguen empeñados en subirnos año tras año las tarifas de Correos sin preocuparse por modernizar... perdón, destercermundizar el servicio (?) prestado por estos. En fin, ahí van los nuevas tarifas para envíos nacionales:

| | |
|---|---|
| hasta **20** gr. | -> 28 pts. |
| de **21** a **50** gr. | -> 40 pts. |
| de **51** a **100** gr. | -> 63 pts. |

## *EMPIEZA LA PARTIDA Nº 3 DE VIRUS*

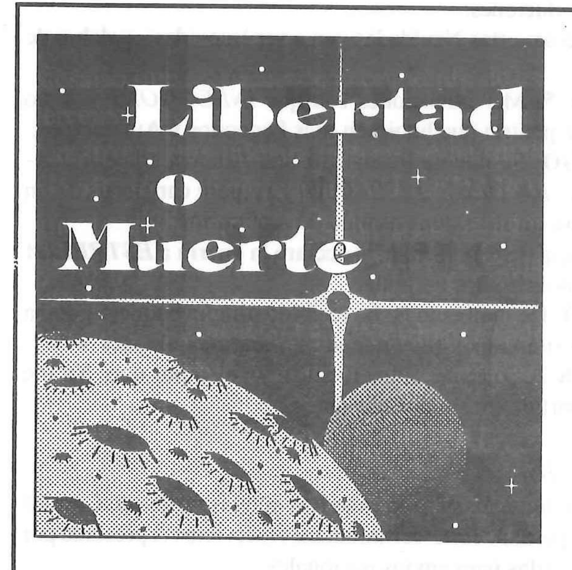
A finales del mes de enero se enviaron los Paquetes de Inicio a todos los jugadores de esta partida. El primer turno será (fué) procesado el día 12 de febrero. Suerte a todos.

## *LISTAS DE ESPERA*

Como ya comentaba en la introducción, vuestra respuesta de participación en los juegos de **SILDAVIA** está siendo muy alta en las últimas semanas. Tengo que hacer destacar que esto os favorece en gran medida a todos los que estáis inscritos en alguna Lista de Espera, pues hace que la espera sea más corta (valga la redundancia).

Cuando escribo esto ya hay media docena de inscritos en la Lista de Espera para la Partida nº 4 de **VIRUS**, cuando lo leas quizás se haya completado media lista, por lo que si quieres participar en este juego es el momento ideal para inscribirte y no tener que esperar demasiado.

La Lista de Reservas de plaza para jugar en la Partida nº 0 de **Libertad o Muerte** (la de pruebas) se está llenando a toda velocidad. Nada más salir el **CAAD 20**, en el que se anunciaba la reaparición de este juego, empezaron a llover cartas que elevaron el número de inscritos de 15 a 50 en sólo un par de semanas. De todos modos, si te interesa este nuevo y magnífico juego, es posible que aún queden algunas plazas para esta partida, ¡pero no se te ocurra no escribir porque no crees que quede sitio para tí! Si se completara el cupo para la Partida nº 0 se abriría inmediatamente una lista para la Partida nº 1.




# EL EVENTO MAS ESPERADO DEL 92

*"... una gran batalla entre unidades de infantería que se desarrollará sobre un asteroide del Sistema Vega en el año 7.302; del desenlace de dicha batalla dependerá la suerte de la Federación Estelar, en lucha contra la "civilización" vegana durante más de 70 años."*

Biblioteca de la Historia Futura, tomo 12.865, página 2.039.

Desciende sobre el asteroide Atropos, controla un equipo de combate de alta tecnología (tecnología del siglo LXXIV), investiga multitud de elementos, interacciona con aliados y enemigos, y sobrevive a éstos y ante los demás seres .que habitan el asteroide. Pero recuerda: sólo hay dos opciones: **Libertad o Muerte.**

Si te interesa conocer el Juego por Correo sobre el que más se va hablar durante mucho tiempo, envía una carta indicando tus datos personales a:

**SILDAVIA**
**JUEGOS POR CORREO**
*José J. Chambó Bris*
Nou del Convent 43, 5
46680 ALGEMESI (Valencia)

# Algo maravilloso ha ocurrido

Como siempre, cuando nos escribas para comunicarnos tu interés en uno u otro juego, o en ambos, no olvides indicarnos entre tus datos personales tu número de socio del **CAAD**, que te servirá por ejemplo para disfrutar del Paquete de Inicio de **VIRUS** con tres turnos incluídos TOTALMENTE GRATIS! ¿A qué estás esperando? ¡No te limites a observar! Escribe a:

SILDAVIA
José J. Chambó
Nou del Convent 43, 5
46680 ALGEMESI (Valencia).

## COMO SE HIZO LIBERTAD O MUERTE (3ª Parte)
## EL ESTADO DEL GUERRERO.

El estado físico-psíquico y su suerte y experiencias en el combate de cada Guerrero (controlado por cada jugador) se encuentran reflejados en los indicadores: Resistencia, Salud Mente, Moral, Suerte y Experiencia. El nivel de éstos puede influir en el resultado de varias acciones.

### *RESISTENCIA*

Es el indicador más importante del Estado del Guerrero. La Resistencia es la fuerza o aguante físico del Guerrero. Al inicio del juego el Nivel de Resistencia se encuentra al máximo (100), éste puede bajar a causa de las luchas u otras circunstancias negativas; si desciende hasta 0, habrás muerto y el juego terminado.

El Nivel de Resistencia se puede recuperar en el transcurso del juego al realizar algunas acciones, es una cosa que tendrás que averiguar. De todos modos, en cada turno de juego que realices tu Nivel de Resistencia se recuperará 3 puntos (siempre que sea inferior al máximo de 100)

### *SALUD MENTE*

Desde luego, ir por ahí casi a oscuras, acosado por tus enemigos, perseguido por algún horrible monstruo, atemorizado por caer en alguna trampa y usando frenéticamente todas tus armas, puede causar a más de uno la locura. Sería poco conveniente llegar a este estado ya que puedes empezar a hacer cosas extrañas sin darte cuenta. Si el Nivel de Salud Mente cae hasta 0 morirás víctima de un ataque de nervios.

El Nivel de Salud Mente oscila de 0 a 100, siendo el valor inicial 55. Muchas de las acciones y sus posibles resultados hacen aumentar o disminuir tu salud mental; además existen otros métodos de recuperarla, pero tendrás que descubrirlos...

### *MORAL*

Es el ánimo que tiene el Guerrero para cumplir sus objetivos. Cuando más moral tiene, más espíritu, valor y energía pone en sus acciones; en cambio, una moral baja hace que tenga poco interés y poca atención en ellas. Si la moral llega al mínimo desemboca en el suicidio.

El Nivel de Moral oscila de 0 a 100, con un valor inicial de 45. Algunas acciones y sus resultados hacen variar tu moral; también existen otros métodos para hacerla subir que desconoces al empezar el juego...

## *SUERTE*

Este indicador no influye tanto en el resultado de tus acciones como los anteriores, pero te informa de la suerte que estás teniendo en el juego. Además, con mucha suerte puedes llevarte sorpresas agradables, pero con una suerte 0 puedes llevarte la desagradable sorpresa de la muerte.

El Nivel de Suerte también oscila entre 0 y 100, iniciando el juego con un valor de 55. Tu suerte aumentará con buenos resultados en acontecimientos relacionados con la suerte y empeorará si realmente tienes mala suerte.

## *EXPERIENCIA*

Muy diferente de los anteriores indicadores. No influye en absoluto en el resultado de las acciones. Simplemente sirve para comparar tu avance en el juego con el resto de los jugadores (en los Boletines de cada Hoja de Resultados).

Tu Nivel de Experiencia comienza desde 0, y va aumentando según viajas, luchas, haces descubrimientos y aprendes cosas nuevas. No existe ningún valor máximo para el Nivel de Experiencia.

En esta nueva versión de **LoM** los Niveles de Resistencia, Salud Mente (Salud en **LoM-90**), Moral y Suerte varían de 0 a 100 en vez de 0 a 200, esto se ha hecho para liar menos al jugador, ya que nuestra cabeza está normalmente más acostumbrada a pensar en "tantos por cien" (inducidamente, por supuesto).

El jaleo de Nivel de Resistencia y puntos de Resistencia a usar por turno de **LoM-90** ha desaparecido: el sistema ahora es el mismo, pero ha sido hábilmente cambiado de denominación (por los nuevos "Puntos de Acción") y se explica posteriormente para hacerlo todavía menos confuso. En fin, ya lo veréis en próximos artículos.

Otra innovación son las posibilidades de morir de un ataque de nervios, de suicidarse y de mala suerte. Os preguntaréis: ¿Cómo puede morir uno de mala suerte? Pues sí se puede. Bueno, en resumen, son notas para dar más color al juego.

La Experiencia ha variado en el aspecto de que ahora es un simple indicador, sin influir en el juego y con un máximo infinito (eso espero ¿eh?...)

(Próximamente: El traje de combate "ARES").

## *VISIONES PELIGROSAS*

Quizás me arrepienta miles de veces, pero... ¡que demonios! Más vale morir con honor que pudrirse bajo tierra. Además, aquí no puede uno ni siquiera pensar en sublevarse sin que sea automáticamente exterminado por un Esferoide.

Vega empezaba a despuntar por el horizonte, nuestro grupo se dirigía ya hacia la entrada de la mina. Leo se acercó a mí frotándose las manos.

*-Hola Eric. Hoy Nivel 39. En fín, sólo dura 12 horas -sonrió irónicamente.*

*-Yo me marcho -contesté todavía ensimismado.*

*-¡Qué! -inquirió Leo tratando de comprender.*

*-¡Libertad o Muerte! -grité girándome con rabia hacia uno de los Esferoides que vigilaban la entrada a la plataforma del elevador- ¡Vamos, asquerosa bola flotante! ¿A qué esperas?*

El Esferoide se quedó inmóvil en el aire mientras una de sus astas se cargó eléctricamente, a pesar de ello, no levanté mi amenazadora mirada.

## EL CONSULTORIO DEL DR. MASTER

### KIKO (Cartagena) (3ª Parte)

*3.- ¿Cómo suelen ser los finales de estos juegos? Porque en un juego con 15.000 participantes como el Monster Island, el final no debe consistir en que quede uno solo.*

Hay varios tipos de finales para los JPC's. Yo los reuniría en tres:

*1.-SUPERVIVENCIA:* El juego termina cuando sólo queda vivo uno de los jugadores. Ejemplos: **STAR CLUSTER** (*Games by Mail*), **LIBERTAD o MUERTE** (*Sildavia*).

*2.-OBJETIVO*: Para ganar tienes que ser el primero en conseguir algo, como terminar primero en una liga, conquistar cierto terreno, etc. Ejemplos: **IT'S A CRIME** (*KJC*), **FOOTBALL CHAMPIONS** (*Games by Mail*), **VIRUS** (*Sildavia*).

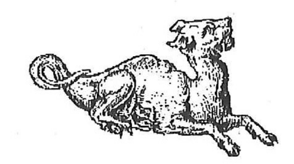
*3.-ABIERTOS*: Son juegos sin final, se aproximan más al esquema de Juego de Rol. En ellos debes mantenerte con vida, aumentar tu poder, hacerte respetar, etc. Además puedes embarcarte en múltiples aventuras, viajar y conocer gentes, lugares y sucesos; en resumen: vivir en un mundo fantástico. Ejemplos: **MONSTER ISLAND** (*KJC*), **QUEST** (*KJC*), y el próximo proyecto secreto de **Sildavia**.

## CLASIFICACIONES

*PARTIDA Nº 2 VIRUS (20/Febrero/93) Turno 17*

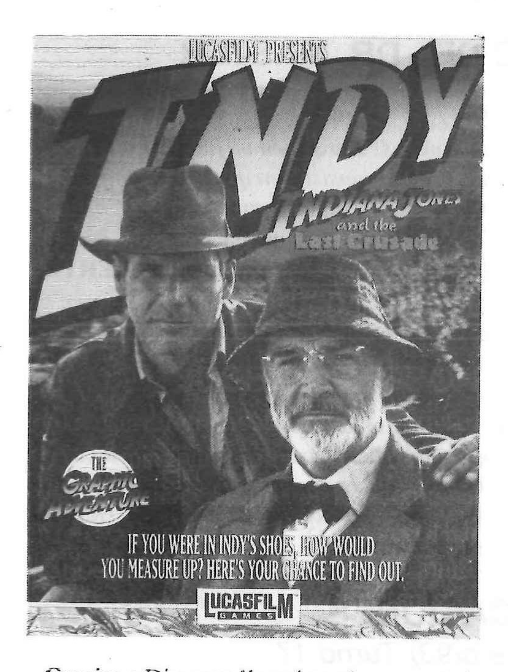
| | | |
|---|---|---|
| 1- Glosopeda | Carlos Ferrero Martín | 72 células |
| 2- Yuyu | Fco. Javier Cara Barrionuevo | 67 células |
| 3- Infections | José Luis Sánchez Muñoz | 67 células |
| 4- Estrella Rola L4875 | Fco. José Palomares Villar | 63 células |
| 5- X | Angel Fernández García | 62 células |
| 6- Jaiococos | Miguel Hernández Gracia | 56 células |
| 7- Herpes Zooster Mk.2 | Juan J. Muñoz Falcó | 54 células |
| 8- Guybrush D | Victor Martín Cacho | 53 células |
| 9- Sanders-Hardmuth | Xavier Ruiz Ribes | 49 células |
| 10- JP.CR-2(MHC) | José Mª Pérez Aguilar | 45 células |





# INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA (I)

Por... Martín López Torrens




Chof, chof, chof. Pero, ¿que no sabéis quién soy?. ¡Cómo os atrevéiiiis!. Yo soy el grande, el magnífico *Indiana Ca-Jones* y hasta *James Bond* besa el suelo por el que piso.

Ese chof, chof, chof del principio se debe a que acabo de llegar del rescate de la *Cruz de Coronado*, joya que perseguía desde mi tierna y acnética juventud. Por desgracia acabé con un gran chapuzón en pleno Atlántico y la forma de cómo he llegado hasta mi universidad de Barnet en New York New York it's a beautiful town se lo preguntáis a *Spielberg*.

La cuestión es que aquí estoy dispuesto a correr y a pasar mil aventureras perrerías. Tras cambiarme tan húmedo atuendo por un traje de entrenamiento me lié a mamporrazos con el entrenador de boxeo, para ponerme en forma. Tras un pequeño entrenamiento, me cambié de ropa de nuevo y me dirigí a mi despacho.

Allí me encontré con toda una jauría de alumnos que dejaron a mi secretaria *Irene* al borde de un ataque de nervios. Gracias a Dios que llegué en el momento justo en que mi secretaria se apuntaba a la sién con un revolver e impedí el suicidio. Un segundo más y la insensata me hubiera dejado el despacho hecho una marranada. Y como las señoras de la limpieza están de huelga, como siempre, sus sesos y cerebelo hubieran estado adornando las paredes una eternidad.

En fin, tranquilicé a la manada de jovencitos con las caras llenas de granos y, tras indicarle a la tranquilizada *Irene* que anotara sus nombres en orden, entré en mi despacho. Mi despacho se encontraba como siempre, o sea, hecho un estercolero. Sobre mi mesa se encontraba amontonado el correo. Lo removí un poco y encontré un paquete llegado de Veneeeeecia, Veneeeeeecia, cha cha cha, y, al abrirlo, descubrí sorprendido que era el *Diario del Santo Grial* de mi padre.

Algo me indicó que mi padre se encontraba en peligro así que, saltando por una ventana, salí de la universidad dispuesto a ir a su casa. Sin embargo no pude cumplir mi objetivo pues dos tipos mal encarados se acercaron a mi y me invitaron a subir a un coche de aspecto fúnebre. Me condujeron hasta una gran mansión que pertenecía a un loco millonario llamado *Walter Donovan*, a quien conocía debido a las generosas aportaciones que realizaba a mi museo.

*Donovan* me mostró un trozo de tabla, antigua e incompleta, que describía la manera de poder encontrar el Cáliz que Cristo utilizó en la Ultima Cena. Según me explicó, existía una segunda pista encerrada en la tumba de una Caballero de la Tercera Cruzada, enterrado en unas catacumbas de Venecia y que mi padre estaba buscando esa

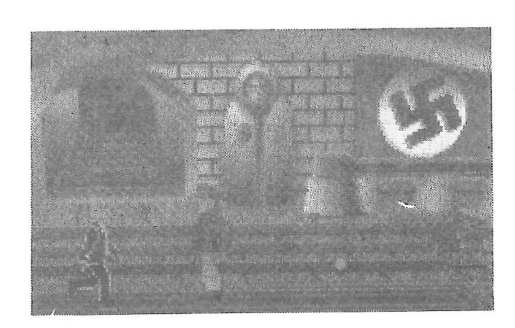
tumba pero había desaparecido.

-*¡Mi papá!* -exclamé.- *¡Indy teléfono mi paaaapa!*

Así que decidí ir en busca del Santo Grial y, a la vez, localizar el paradero de mi padre. Cuando por fin conseguí llegar a casa de mi padre, pude descubrir que no lo tenía mucho más ordenado que mi despacho: Todo estaba patas arriba y lo único que parecía un poco sano era una mesa sobre la que descansaba un florero. Quité el florero y el mantel y descubrí que la mesa era, en realidad, un arcón bien cerrado con llave. Más allá, la librería estaba a punto de caerse y yo, por cortesía, acabé de tirarla dejándome al descubierto un trozo de celo pegado que contenía una especie de bultito. Antes de marcharme, cogí un cuadro del Grial que se encontraba en el dormitorio de mi padre y volví a mi despacho, entrando por la ventana.

En una de las estanterías de mi despacho, recordé que tenía un frasco con disolvente así que metí la cinta adhesiva dentro y despegué el bultito que resultó ser una llave. Llave en mano retorné a casa de mi padre y abrí el arcón, donde encontré un viejo libro. Ya nada me retenía en Nueva York así que decidí darme una vueltecita por Venecia acompañado de mi amigo *Marcus Brody*.

Al llegar a la Plaza de San Marcos, cuyas terrazas se encontraban repletas de turistas tomando refrescos y charlando animadamente, nos recibió una hermosa alemana, con una cara de facha que no se aguantaba, y se presentó como *Elsa Schneider* ayudante de mi desaparecido papá. *Elsa* nos informó a *Marcus* y a mí que mi padre había desaparecido mientras investigaba algo por la biblioteca. *Marcus* decidió darse una vuelta por Venecia mientras yo me acercaba hasta la biblioteca para examinar el lugar de la desaparición de mi padre.

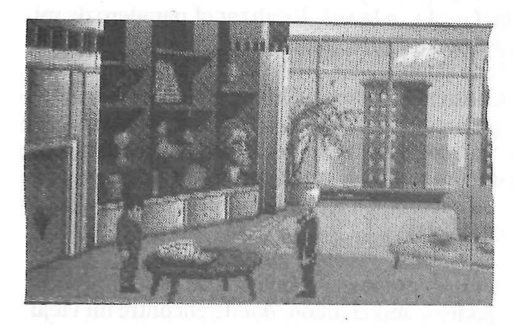


Las altas estanterías se alzaban formando pasillos y en ellas encontré tres libros de aspecto interesante: El Mein Kampf, Los Planos de las Catacumbas y Cómo Volar en Biplano. Algunas salas de la biblioteca tenían unas hermosas vidrieras y números romanos esculpidos en las losas del suelo. Examinando el Libro del Grial que mi padre me envió por correo descubrí el dibujo de una vidriera y un acertijo en la parte de abajo. Conociendo el aspecto de la vidriera la busqué y, al encontrarla, traté de desentrañar el acertijo. Decía así: Si quieres entrar sigue el tercero a la izquierda. *(Varía de partida a partida)*.

La izquierda se refería a una de las dos inscripciones a los lados de la cristalera, donde estaban escritos tres números romanos. El tercero se refería al tercer número que aparecía en la inscripción; en este caso el número IX. Cogí uno de los postes metálicos que se encontraban justo bajo las cristaleras, y la cuerda roja que sujetaban, y con el poste rompí la loseta número IX, descubriendo un agujero que me conduciría a las catacumbas. Así que me dediqué a la inspección de las catacumbas, donde encontré varias cavernas y salones excavados en la misma piedra.

En la primera de ellas encontré un esqueleto con un garfio que podría serme útil más adelante. En la siguiente encontré una antorcha sujeta a la piedra con barro seco. En la otra una loseta en el suelo que me fue imposible levantar y, en la siguiente, un gran lago que me impedía continuar. En el fondo del lago pude ver un tapón que era imposible alcanzar.

Como tenía el paso bloqueado seguí con la inspección de las catacumbas hasta dar



con el alcantarillado de Venecia. Salí al exterior a través de una tapa de alcantarilla y descubrí que había ido a parar a la Plaza de San Marcos. Allí me fijé en una pareja de enamorados que se arrullaban junto a una botella de vino que podría servirme. Miré la botella y descubrí que pertenecía a un año en que la cosecha había sido pésima y así se lo hice a saber a la pareja. Les pedí permiso para cogerla y ellos aceptaron.

Con la botella regresé a las catacumbas, por la alcantarilla, hasta la caverna inundada donde llené la botella de agua y volví hasta la antorcha. Con el agua reblandecí el barro y tiré de la antorcha, haciendo que una trampilla se abriera bajo mis pies y cayera al siguiente nivel de catacumbas.

En ese nivel sólo encontré dos cavernas: en una descubrí un gran tapón en el techo, lo que me hizo suponer que me encontraba bajo la cueva anegada. Tras pasar un puente encontré unas extrañas inscripciones que resultaron ser detalles de cómo era el Santo Grial. Pero, primero, debía de vérmelas con el tapón así que le enganché el garfio y, con ayuda de mi látigo, destapé la caverna inundada.

En la última caverna de ese nivel encontré una escalera que me condujo hasta el sitio en que encontré esa loseta que no pude levantar. De allí fui hasta la caverna que había permanecido anegada y continué con la inspección de ese nivel de cavernas. Por esos lares me topé con una extraña y prehistórica máquina que no funcionaba. Entonces recordé la cuerda roja que había cogido de la biblioteca y la usé en la máquina. Cerca de ella se encontraba un extraño volante que no dudé en girar e hizo que la máquina se pusiera en funcionamiento.

En la última caverna del primer nivel me encontré con una puerta firmemente cerrada y tres estatuas a su lado. Acudiendo, de nuevo, al Diario del Grial me informó de la combinación correcta de estatuas para abrir la puerta. Tras mover las estatuas y encontrar la combinación, la puerta se abrió y pude acceder al siguiente nivel de catacumbas.

Nada interesante encontré en esa parte de catacumbas, tan sólo otra puerta cerrada que parecía abrirse con una combinación de notas musicales. Acudiendo al Diario del Grial obtuve las notas musicales y la puerta se abrió, dándome paso al último nivel.

En ése nivel, tras un largo paseo, encontré por fin la tumba del caballero. Tras abrir el sarcófago encontré un escudo que era la segunda pista para encontrar el paradero del Santo Grial. En él descubrí que el Cáliz se encontraba en Iskerdun.

¡Bueno! El asunto que me había llevado hasta Venecia estaba concluido. Abrí el viejo candado de la verja y salí, de nuevo, a las alcantarillas y, de allí, hasta la Plaza de San Marcos donde me encontré con mi amigo *Marcus Brody* y a la hermosa *Elsa Schneider*. *Marcus* me informó que mi padre estaba prisionero en el Castillo de Brunwald, en la frontera austro-alemana. Le dije a *Marcus* que viajara hasta Iskerdun mientras yo me dirigía hacia el Castillo de Brunwald para rescatar a mi padre. Pero ésto es otra historia.

# LINEA DE AYUDA TELEFONICA

A continuación tenéis un listado alfabético de aventuras, el nombre del aventurero que os solucionará los problemas, el horario al que podéis llamar y el número de teléfono que debéis marcar. Espero que consideréis útil este servicio, y que os animéis a colaborar muchos más socios.

Eso si, debo resaltar un temor que me ha expresado un socio, y es que ante lo sencillo que es llamar y tener la solución al momento, empiece a generalizarse esta costumbre. Os ruego que sólo hagáis uso de éste servicio en caso de inminente crisis nerviosa o suicido (¡por lo menos!) y que tras recibir la pista que necesitáis sigáis el máximo tiempo posible por vuestros propios medios.

Si dominas alguna o varias aventuras, quieres prestar un valioso servicio a tus colegas aventureros y de paso granjearte su amistad, escríbenos con los datos requeridos (los del primer párrafo) y te incluiremos en la lista.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **AVENTURA ESPACIAL** | Joaquín Cuenca Abela | 15:30-21:00 | (96) 536 00 74 |
| **AVENTURA ESPACIAL (2)** | Enrique García Elegido | 19:00-21:00 | (96) 382 38 21 |
| **AVENTURA ORIGINAL** | Joaquín Cuenca Abela | 15:30-21:00 | (96) 536 00 74 |
| | Enrique García Elegido | 19:00-21:00 | (96) 382 38 21 |
| | Javier Camacho Guzmán | 19:00-22:00 | (91) 856 70 41 |
| **COZUMEL** | Joaquín Cuenca Abela | 15:30-21:00 | (96) 536 00 74 |
| | Enrique García Elegido | 19:00-21:00 | (96) 382 38 21 |
| | Javier Camacho Guzmán | 19:00-22:00 | (91) 856 70 41 |
| **DON QUIJOTE** | Javier Camacho Guzmán | 19:00-22:00 | (91) 856 70 41 |
| **DRACULA** | Javi | 16:00-19:00 | (93) 372 31 92 |
| **ESPEJOS (1)** | Sergio Rodríguez Cobos | 21:00-22:30 | (93) 666 57 61 |
| **FIRFURCIO** | Javi | 16:00-19:00 | (93) 372 31 92 |
| **GREMLINS** | Javier Camacho Guzmán | 19:00-22:00 | (91) 856 70 41 |
| **INDY & LAST CRUSADE** | Vicente Sierra Diego | 12:30-14:30 | (976) 63 23 60 |
| | | 19:00-22:00 | (976) 63 23 60 |
| | Joaquín Cuenca Abela | 15:30-21:00 | (96) 536 00 74 |
| **JABATO** | Joaquín Cuenca Abela | 15:30-21:00 | (96) 536 00 74 |
| **JABATO (3)** | Roberto Bernardo | 16:00-17:00 | (94) 449 73 64 |
| **JABATO (2ª parte)** | Javi | 16:00-19:00 | (93) 372 31 92 |
| **MANIAC MANSION** | Joaquín Cuenca Abela | 15:30-21:00 | (96) 536 00 74 |
| **ROBIN OF SHERWOOD** | Javi | 16:00-19:00 | (93) 372 31 92 |
| **ROCHN, LA ERA... (1)** | Sergio Rodríguez Cobos | 21:00-22:30 | (93) 666 57 61 |
| **TEMPLOS SAGRADOS (3)** | Roberto Bernardo | 16:00-17:00 | (94) 449 73 64 |
| **TODAS LAS DE AMIGA** | Dardo de Lloret | 15:00-22:00 | (972) 36 97 68 |

(1) Sólo martes y jueves. (2) Ordenadores 8 bits. (3) Versión Spectrum.

# LOS LIBROS-JUEGO - 3:

Por... Oliver J.A.

¡Hola **CAAD***nianos*! Aquí estamos de nuevo en esta vuestra sección sobre los libros-juego. Ya estoy empezando a recibir algo. Os lo agradezco sinceramente. Y aún a riesgo de ser repetitivo os recuerdo que podéis dirigirme vuestras sugerencias y críticas CONSTRUCTIVAS. ¡Ya sabéis que este es vuestro fanzine y tenéis que colaborar en él!

Bien, continuando con el comentario de las series que comencé en el anterior número pasaré a hablar de la colección:

## LA MAQUINA DEL TIEMPO

Esta serie también pertenece a *Bantam Books* y es una de las réplicas que intentan aprovechar la fama conseguida por **ELIGE TU PROPIA AVENTURA**.

Aunque cada libro es una historia independiente están unidos por un argumento general para toda la serie, que es el siguiente: La máquina del tiempo existe realmente. Pero los científicos la mantienen en secreto. Viajar por el tiempo es presumiblemente muy costoso y además se corre el riesgo de perderse en él. El uso al que han destinado la máquina es desvelar enigmas de la historia. Cuando hay un tema sobre el que los científicos no se ponen de acuerdo o sobre el que no hay información, buscan a un intrépido aventurero y lo envían a aquella época con la misión de aclarar ese tema. Le proporcionan equipo y abundante información sobre la época a la cual viajará. Todo esto está perfectamente reflejado en el libro. Todo este argumento, según los autores, es magnífico para crear una colección de libros que entretengan y a la vez enseñen cosas sobre la historia de la humanidad. Cada libro está estructurado en dos partes claramente diferenciadas.






La primera parte suele componerse de entre 20 y 30 páginas y viene a ser la documentación que nos dan para cumplir nuestra misión. A veces puede ser pesada de leer, pero si no lo hacemos luego será muy difícil llegar al final del libro. En ella aparecen, por este orden:

- Un mensaje que te introduce en la mecánica de la colección.

- Una lista que incluye "*Las cuatro reglas para viajar a través del tiempo*". A saber:

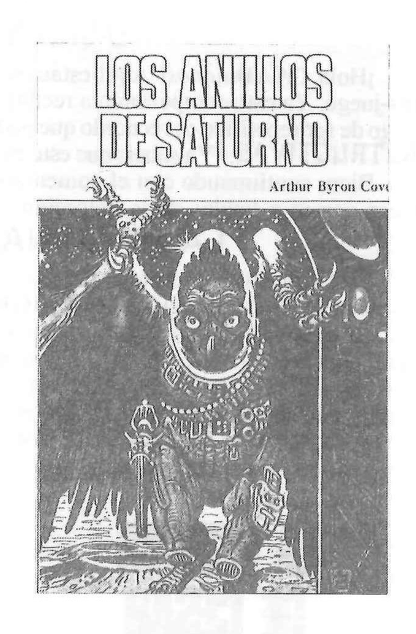
**1ª:** No matar a ninguna persona ni animal.

**2ª:** No intentar cambiar la historia. No dejar nada del futuro en el pasado.

**3ª:** No llevar a nadie contigo cuando atravieses la barrera del tiempo. No desaparecer de modo que asuste a la gente o la haga sospechar.

**4ª: Seguir las instrucciones de la máquina del tiempo y elegir entre las opciones que te ofrezca.**

La verdad es que las tres primeras reglas son bastante acertadas y muy posiblemente serían las que existirían si hubiera la máquina del tiempo. La cuarta es una forma original de introducir la mecánica de elección de alternativas.




- Lo siguiente que aparece es tu misión. Primero se explica cual es la misión que se te ha asignado. Luego se relata brevemente el supuesto conflicto que hay entre científicos y/o historiadores sobre ese tema. Conflicto que les ha llevado ha recurrir a la máquina del tiempo. Cuando tú vuelvas con la "*verdad*" ese conflicto se resolverá a favor de unos u otros. Pero claro, esa "*verdad*" no es la verdad, sino la verdad del autor del libro o, más comúnmente, la "*verdad oficial*". Aunque no siempre es así. En el libro número 22 de la colección, titulado **EL ULTIMO DINOSAURIO** se te encarga la misión de adivinar porque se extinguieron estos seres. El autor lo resuelve muy diplomáticamente diciendo que ninguna de las causas que actualmente se proponen son suficientes para exterminarlos, y que fueron todas o varias de ellas juntas las que provocaran su desaparición.

- A continuación se describe tu equipo. Una vez llegados aquí se te da la posibilidad de empezar la aventura en sí o de leer antes el banco de datos.

- Lo mejor es leer antes el banco de datos. Aquí es donde realmente se nota el esfuerzo hecho por los autores para reunir información sobre la época. Se describe el contexto histórico y se dan informaciones puntuales. Las cuales te serán de ayuda en la aventura. A veces incluso vienen acompañadas de dibujos. Y una vez hemos acabado de leer el banco de datos por fin podemos pasar a la página 1 y comenzar el libro de verdad.

La parte interactiva del libro funciona siguiendo el esquema normal ya conocido de todos vosotros. Al contrario que en otros libros estos solo tienen un posible final. Se empieza en la página 1 y se termina en la última página, que suele ser la 120 aproximadamente. Conforme avancemos en la investigación los números de las páginas serán cada vez más altos. Cuando la pifiamos, normalmente por no haber leido la primera parte, nos mandan un montón de páginas atrás. Muchas veces nos podemos encontrar dando vueltas en círculos por las páginas, a esto se refieren con lo de que si no tenemos cuidado podemos acabar perdidos en el tiempo. Todo esto se puede solucionar en su mayoría con el banco de datos. Además en algunas opciones se te avisa de que al final del libro hay una pista para ayudarte. Esta pista está en la llamada "*Lista de pistas*" y normalmente es un enigma fácilmente solucionable con el banco de datos. Si lo conseguimos resolver sabremos qué hacer.

Parece ser que los autores sí han conseguido que con este libro se aprenda además de divertirse. Pero, sinceramente, lo que se aprende es poco. Yo veo esta característica más como un reclamo que como una verdadera utilidad. Aunque quizá un libro de estos

puede servir para que el lector se interese por ese tema, siempre es mejor un verdadero libro de historia. Pero si lo que queremos es pasar el rato, esta es una muy buena colección que hace pensar más que las demás.

Para aquellos que no estéis convencidos os recomiendo que leáis el único libro de la colección en el cual se viaja al futuro. Y más concretamente al año 2.085. Como podréis suponer de este libro no aprenderéis nada, pero os divertiréis tanto o más que con los otros. ¡Probadlo y ya me contareis!

Al igual que con **ELIGE TU PROPIA AVENTURA**, hay disponible una *GUIA DIDACTICA PARA EDUCADORES (Cursos 6º, 7º y 8º de E.G.B)* y una colección filial llamada **LA MAQUINA DEL TIEMPO - GLOBO AZUL**.

| | |
|---|---|
| *COLECCION:* | **La máquina del tiempo.** |
| *TITULOS PUBLICADOS:* | **23** |
| *PÁGINAS:* | **120+25=150** |
| *PRECIO:* | **450 pts.** |
| *ORIGINAL DE:* | **Bantam Books Inc. (New-York,USA).** |
| *COLECCION:* | **La máquina del tiempo - Globo azul.** |
| *TITULOS PUBLICADOS:* | **4** |
| *PAGINAS:* | **50+10=60** |
| *PRECIO:* | **350 pts.** |
| *EDITADAS EN ESPAÑA POR:* | **Editorial Timún Más S.A.** |
| | **Castillejos, 294** |
| | **08025 - BARCELONA** |

## PREGUNTAS Y RESPUESTAS

*Pedro Pinillas Marqués (Villablino, León)*

***1- LOBO SOLITARIO:** Quisiera saber dónde puedo conseguir o en qué editorial puedo pedir la colección de **Lobo Solitario**, ya que he estado buscándola en tiendas y librerias y no la he encontrado.*

Estos libros no suelen estar en las librerías esperando ser vendidos; a no ser que esta sea muy grande. Lo que puedes hacer en estos casos (es decir, cuando no encuentres un libro) es pedir que te lo traigan en tu librería habitual. Para ello basta con que les des todos los datos del libro. Hay van:

| | |
|---|---|
| *Colección:* | **Altea Junior.** |
| *Serie:* | **LIBROJUEGO - LOBO SOLITARIO** |
| *Autore:* | **Joe Dever y Gary CHalk** |
| *Editorial:* | **Ediciones Altea** |

Si no lo pudieras conseguir por este método ponte en contacto con Altea en la dirección:

Ediciones Altea
Príncipe de Vergara, 84
28006 - MADRID

# CONCURSO Q'AECHO ESTO? 1993

Convoco un pequeño concurso informal de aventuras. Podrán participar en él todas las aventuras que me lleguen a la dirección abajo indicada, antes del ***20 de Junio de 1993***; que estén realizadas con cualquier versión del **CAECHO**? y que tengan al menos 30K de código objeto (fichero .AVT). Puede participar cualquier persona.

Entre todas las aventuras que me lleguen escogeré una, y el creador recibirá a partir de entonces una copia, de forma completamente gratuita, de todas las versiones de **CAECHO**? que hagamos tanto para *PC* como para *AMIGA*, así como de todas las aventuras conversacionales que realice **Errata Choft**.

El **CAAD** se suma a **Errata Choft,** y regalará también una suscripción al ganador.

La elección se realizará antes del 1 de Octubre y se verá reflejada en éstas páginas. En la elección se considerarán todos los aspectos de la aventura: velocidad de reacción, jugabilidad, credibilidad de los PSI, calidad de las descripciones, efectos introducidos...

El premio no puede quedar desierto y el creador será el único que tendrá derechos sobre la aventura que se me manden. En ningún caso **Errata Choft** se aprovechará de ningún material del que se nos mande para el concurso y todos los discos que recibamos serán devueltos (salvo pérdidas en correos) antes del ***1 de Septiembre***.

Repetiré el concurso todos los años.

Juan Antonio Paz Salgado
Plaza de Cartaya, 2, 1º A
28024 MADRID

¡Animáos a participar! No perdéis nada por intentarlo.

# PREGUNTAS Y RESPUESTAS

## Joaquín Benítez

*1- **AVENTURA ESPACIAL:** ¿Cuáles son los tres colores con que se activa la secuencia cromática en Durolitia? ¿Qué gases activo en Viperia?*

Ambas combinaciones varían en cada partida, y debes descubrirlas según las pistas que te dan. Los colores oscuros y olores desagradables indican que has equivocado alguna parte de la secuencia. Es muy parecido al mastermind.

*2- **COZUMEL:** ¿Dónde está la caja de cerillas? ¿Cual es la clave de la segunda parte?*

En el mercado. Mira bien en los puestos. Por cierto, facilitar claves es una cosa prohibidísima en el **CAAD**. Si aún no has concluido una parte del juego... ¿para qué quieres pasar a la siguiente?

## Daniel Carbonell Cob

*1- **WAR IN MIDDLE EARTH:** ¿Cómo uso el anillo de Frodo?*

Nos comenta *Antonio Vicente Polo* que debes apretar la tecla "***R***", puesto que al empezar la batalla no se distinguen los gráficos de los hobbits, y es posible que acaben con Frodo a la primera.

## Sergio Ruiz Alarte

*1- **BOLSA DEL CAAD:** ¿Piensan renovar las aventuras de la Bolsa?*

No. Todas las nuevas creaciones deben dirigirse a los sellos ya establecidos en la Federación, o bien crear los autores sus propios sellos y unirse a la Federación por su cuenta.

*2- **PROYECTOS DE AD:** ¿Qué proyectos tienen? ¿Seguirán haciendo aventuras para Spectrum?*

Actualmente **Aventuras AD** no tiene ningún proyecto fijado. Simplemente se trabajará por encargo. No se realizarán más aventuras para Spectrum por el simple motivo de que los distribuidores no piden ya esa versión.

*3- **AVENTURAS DE EMULADOR:** Pudiendo dar el Hobbit (conversacional) con el emulador, ¿porqué no se puede dar o vender para un Spectrum normal?*

Claro que se puede, ¿quién te lo discute? Si te refieres a una sección concreta en el **CAAD** para hacerlo, tengo un par de propuestas por parte de los socios. Según quedemos ya se os informará.

## Carlos Hernández Marugán

***1- COZUMEL Zona I:*** *¿Qué hago para que Zyanya salga del bar y venga conmigo a todas partes?*

Sé amable con ella, bésala y llévala a la playa. Una vez allí dile que no a su proposición y regálale el vestido que previamente habrás comprado en el mercado.

***2- JABATO 2ª parte:*** *¿Dónde está la pala?*

En el interior del sarcófago de Tut.

***3- PREGUNTAS PENDIENTES:*** *¿Qué significa esa sección? ¿Debo mandar las soluciones de las que conozca?*

Esta sección se compone de preguntas que desconocemos en el **CAAD** en parte, y de otras dejadas para que los socios se animen a responderlas. Y a tu segunda pregunta no creo que deba organizar ningún escandalo. **SI** *(N.del R)*.

***4- ESPACIAL:*** *¿Dónde puedo conseguir esta aventura?*

Es posible que pronto en el **CAAD** se pueda obtener todo el catálogo de **Aventuras AD**, pero mientras esto se confirma, deberás buscar en alguna tienda de venta por correo.

## Santiago Márquez Solís

***1- BOLSA:*** *Me gustaría saber qué debo hacer para incluir una aventura dentro de la Bolsa, qué requisitos debe cumplir y cómo puedo de éste modo distribuirla.*

Siento decirte que ya no se van a incluir más aventuras en la Bolsa. Para los nuevos autores hay dos caminos: Crear su propia compañía recibiendo asesoramiento del **CAAD** para ello y luego unirse a la Federación, o bien contactar con alguno de los grupos ya Federados, para que ellos se encarguen de la distribución.

***2- EMULADOR DE SPECTRUM:*** *¿Qué debo hacer para conseguirlo?*

Manda un disco de PC formateado y 4 sellos de 27 pesetas a **IMD**. En la sección **SPCTRUM** tienes sus datos completos y más información sobre el emulador.

## Fermín Galán Márquez

***1- PARSER PARA CPC:*** *¿Es verdad que no existen como leí en el **CAAD 20**, o no están disponibles en España o en castellano? Si no los hay, ¿cómo hacen en **Aventuras AD** las versiones?*

Puntualicemos. No dije que no hubiesen parsers en España, dije que el **CAAD** no distribuía. Conozco el **GAC** y el **PAW** para tu ordenador, pero ni se han traducido ni están disponibles tampoco en Inglaterra, por lo que deberás comprárselos a alguien que venda su original, o bien pedir una copia a algún socio que los tenga. Respecto a **Aventuras AD**, tienen su propio sistema para pasar el código entre varios ordenadores, no hay un parser específico.

***2- SIN BASIC NI PARSER:*** *¿Existe alguna otra forma de programar en CPC que no sea ni en BASIC ni con parser? Si es así agradecería que me dijera cuál, qué necesito y dónde puedo encontrarlo.*

Puedes programar en ensamblador, pero es mucho más complicado. Ese sistema es el que se ha usado on **ESPEJOS**. Necesitas un ensamblador-desensamblador para CPC, pero no sé dónde puedes encontrarlo.

***3- INSTRUCCIONES Y GARANTIA:*** *¿Los juegos de la Bolsa y los parser que venden incluyen instrucciones? ¿Están garantizados (o sea, si los cambian si están defectuosos)?*

Todos tienen instrucciones, y muy completas los parsers. Por supuesto, si no te cargan, se te cambiarán por otro igual. Debo aclararte que los parsers no los vendemos, simplemente los distribuimos, ya que son de ***Dominio Público***.

***4- BOLSA:*** *¿Qué hay que hacer para poner un juego en la bolsa? ¿Quién fija los precios? ¿Se pueden enviar aventuras escritas en BASIC para esta sección o sólo las programadas con parser?*

Para enviar un juego a la Bolsa has de remitir una copia al **CAAD**, incluyendo la solución completa y un mapa. Los precios se fijan sumando el coste de la cinta, carátula, embalaje y envío. No importa el sistema usado para crear una aventura. Se juzga la calidad únicamente. Si la aventura es para Spectrum, dirígete a alguno de los grupos que se anuncian en la Federación.

***5- EMULADOR:*** *¿Qué es exactamente el emulador de Spectrum? ¿Qué ordenadores lo utilizan?*

El emulador es un programa que emula en un PC el funcionamiento de un Spectrum.

***6- AVENTURA ORIGINAL II:*** *¿Va a salir para CPC? ¿Dónde podría conseguirla?*

Aunque se está retrasando por todos los motivos que puedas imaginar y algunos más, la versión CPC está prevista. Cuando salga, en cualquier tienda de venta por correo la podrás encontrar.

***7- COLABORAR:*** *¿Se pueden enviar mapas y soluciones para que sean publicados?*

Por supuesto. Esperamos que os animéis el mayor número posible.

***8- LINEA DE AYUDA:*** *¿Qué hay que hacer para colaborar en la línea de ayuda?*

Simplemente dominar a la perfección una o varias aventuras, y establecer una franja horaria en la que puedas recibir las consultas. Ponte en contacto con nosotros para confirmarlo.

***9- PASATIEMPOS:*** *¿Dan alguna clase de premio por resolver los pasatiempos? ¿Qué hay que hacer para colaborar en esa sección?*

Hombre... los pasatiempos están para eso, distraerse... pero si algún mecenas se decide a otorgar premios (¡o patrocinar al **CAAD**!) por mi parte encantado. Si deseas colaborar, debes realizar tus propios pasatiempos (de calidad) y mandarlos al **CAAD**.

# NOTICIAS

Nos llegan noticias de los emprendedores *Esquizofrenia*. Por lo visto, su programa **La Gran Aventura Espacial** va a intentar penetrar en el mercado sajón, tras la conveniente traducción a dedos de *J.A. Rodríguez Artamendi*. **La Guarida de los Trolls & la Ciudad de Mindha** es otra de sus creaciones, aventura de rol conversacional la denominan, basada en los parajes de *Tolkien*. Han trabajado especialmente en música y efectos, y ocupa 5 discos. Como viene siendo habitual en *Esquizofrenia*, tan sólo se publicará para Amiga. "¡Como tiene que ser!" han manifestado al respecto.

Más inutilidades de *Dinamic*. Ahora resulta que ponen las instrucciones de **COZUMEL** en inglés... bueno, allá ellos...

Nuestro corresponsal *Raúl Alvarez*, nos cuenta las novedades USA que se avecinan...

* ***SIERRA***: "**Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist**": *Al Lowe*, que parece estarse tomando un descanso de **Larry**, trabaja en éste "*western*" humorístico que parece tener algo que ver con el folleto "*Palomino Ranch*" incluído en la nueva versión de **Larry 1**. "**Codename: Phoenix**": *Bruce Balfour*, quien ya diseñara "**Laura Bow and the Dagger of Amon-Ra**" se encarga ahora de la secuela de "**Codename: Iceman**". Será un nuevo "*thriller*" de espionaje que incluirá secuencias de simulación de vuelo.

* ***LUCASFILM*** prepara la secuela de lo que fué su primera aventura gráfica: "**Maniac Mansion 2**". Gráficamente el juego tiene un estilo cómico que recuerda a los últimos **Larry**.

Nuevas compañías florecen por doquier... damos eco del nacimiento de **SEROCO SOFT**, cuyo responsable es *Sergio Rodríguez*, y que por ahora se dedicará a las aventuras de Spectrum en cinta. Su primera creación es "**El Pájaro de Fuego**", ambientada en la Edad Media, aunque no es la clásica aventura de época, sino que tiene otro estilo diferente, según nos dice *Sergio*. Funcionará exclusivamente en los Spectrum 128, y como detalles



**Por los poderes oscuros del universo...**

**Por que yo te lo ordeno ...**

**EL 23 LO QUIERO EN CASA ANTES DE QUE CUMPLA SU VIGENCIA.**

**¿Será posible?**

Ya es la cuarta vela a *San Judas*, Patrón de los Imposibles ...

técnicos incluye más de 130 localidades, cerca de 60 objetos, más de 14 PSI y gráficos en todas las pantallas.

Y seguimos con otra compañía recién creada. Se trata de "**Juana Pueblo Soft**", cuya cabeza visible es *Vicente Tobarra*. A la originalidad del nombre del grupo se une el de su primera creación, que responde por "**¿...?**". En ella representamos el papel del ayudante de un científico loco al que se le ha escapado su Frankenstein, y que debemos recuperar a cualquier precio. Esta aventura ha sido realizada para Spectrum únicamente.

La fiebre de crear parsers se extiende (afortunadamente). *John Lohmeyer* nos anuncia que con su creación se podrá programar de dos modos, por iconos o introduciendo directamente sentencias. El parser tendrá tres formatos, PC, Windows y Amiga, requiriendo las versiones PC una tarjeta EGA o superior. El sistema de iconos es idéntico al del Amiga, para ampliar la compatibilidad entre las versiones. El parser responde por CASUS (*aventura en latín*), y las siguientes características y requirimientos están previstos:

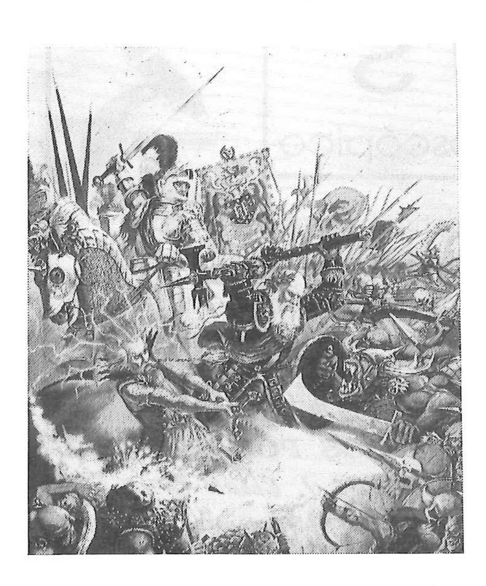
*Uso del ratón. - Tarjeta EGA mínimo (desde 640*250*16c hasta 640*480*256c). - Procesador 286 mínimo. - Música Soundblaster. - Gráficos IFF (compatibles Amiga y Deluxe Paint). - Gráficos vectoriales (adaptables a cualquier tamaño). - Localidades, objetos y PSI según memoria disponible.*

Según el autor, se desea conseguir un parser que permita controlar muy bien los PSI y que a la vez sea sencillo de programar. Desde aquí le deseamos lo mejor para con su creación.

# *WARHAMMER FANTASY BATTLES*

Este juego es, básicamente, una batalla entre dos o más ejércitos que combaten en el mundo de **Warhammer** (*fantasía medieval*), con el único fin de exterminar al contrario o conseguir que sus unidades abandonen el tablero. Me explico: para comenzar se eligen los dos bandos (enanos, orcos, elfos, soldados imperiales, estilianos, bretonianos, etc.) que entraran en batalla. Cada uno de los dos bandos esta mandado por un jugador o grupo de jugadores, que, mediante un sistema relativamente sencillo de maniobras, moral y combate, ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo, consiguen sus objetivos. No siempre tienen que ser los mismos obligatoriamente; puede ocurrir que un escenario represente la conquista de determinada colina y mantenerla durante un cierto lapso de tiempo (reflejado en el juego por turnos; dentro de este turno hay varias fases, siempre para cada uno de los dos jugadores, siendo estas las mismas para los dos; Ej. Movimiento, disparo, combate cuerpo a cuerpo, chequeos de moral, reagrupar tropas. Todas estas fases las realiza el jugador A y despues el jugador B).

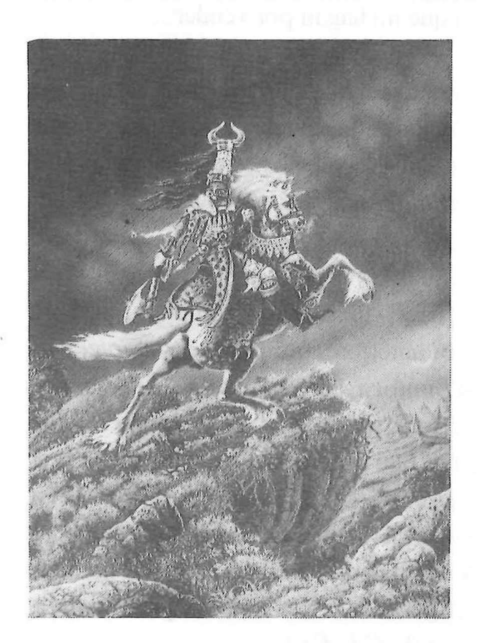
El juego refleja con bastante fidelidad lo que podrían ser batallas en un mundo de fantasía entre las diferentes naciones que los pueden poblar. Hay maneras de jugar en plan una única batalla y de jugar una campaña, en la que tienes que plantear la batalla como una continuidad y no como un hecho aislado, es decir, hoy me retiro para mañana poder luchar en mejores condiciones o con más tropas, o mantengo esta posición porque sé que mañana vienen refuerzos de mis aliados, o tengo que continuar atacando para que estas unidades no se puedan mover de aqui. Las circunstancias de una campaña pueden ser ilimitadas e indeterminadas al 100%. No se puede prever la reacción moral de una unidad hasta que entra en combate. Una unidad mala puede huir siempre, o quedarse y luchar hasta el último hombre, dependiendo de una serie de tiradas de dados. Suponiendo que salen menores de cinco se quedan, si salen más altas salen corriendo del campo de batalla.



Los ejércitos suelen representar los mas típicos del mundo de la fantasía, comenzando por los humanos y acabando por los skavens (una especie de ratas humanoides). Los ejércitos tienen sus puntos fuertes y sus debilidades. Por ejemplo: los enanos son duros pero lentos, los elfos son rápidos pero no pueden llevar muchas protecciones, los esqueletos son blandos pero dan miedo y son muchiiiiisimos.

Esto se refleja en un sistema de puntos por los cuales te vas preparando el ejército. Un humano normal con arma de mano (espada, hacha o maza) cuesta básicamente cinco puntos. En el momento que le coloques escudo, armadura y arco, por poner un caso, te incrementa el valor de la figura, a saber: escudo dependiendo de la unidad puede costar 1/2 punto o 1 punto por

figura, la armadura puede ser ligera, pesada, de mithril, mágica etc. Cuanto más azúcar más cara en puntos: una ligera 1/2 punto, una pesada 2 puntos, una de mithril 10 puntos, una mágica dependiendo de sus atributos desde 25 hasta ilimitado. Como podréis comprender, todo esto no se tiene en la memoria ni mucho menos. Salvo algunas figuras muy especiales y algunas unidades predilectas, la mayoría se apuntan en unas hojas de control del ejército. En estas hojas se van colocando las bajas que tiene cada unidad, los reemplazos que van recibiendo en la campaña, si ha ganado o perdido muchas batallas, hasta, si se desea, formar una pequeña historia de cada unidad, con las campañas que ha realizado, las batallas en las cuales ha tomado parte, decorar su bandera con multitud de condecoraciones si ha sido valiente o disolverla si ha sido cobarde.



En los enfrentamientos que hemos realizado hasta el momento, ya sean como pruebas de juego o como partidas reales, nos han ocurrido de todos los colores; es decir, desde que una unidad goblin se ha quedado parada en el centro de la batalla, por fallar un chequeo de liderazgo, hasta que fue obligada a retirarse por su propio general para que dejara de entorpecer el movimiento de otras tropas. Hasta la genuina unidad goblin loca que se abalanza sola contra una recia línea de enanos y entabla un momentáneo combate cuerpo a cuerpo con ellos, siendo despues despedazada sobre el terreno sin ceder un palmo. Las unidades buenas pueden fracasar ante unidades malas, poco corriente, pero no imposible. Las unidades de moral baja bien colocadas o, sencillamente, bien mandadas, pueden soportar ataques importantes y lograr retener o derrotar a unidades mucho mejores. En el mundo de **Warhammer** todo es posible, hasta que la peor escoria del mundo derrote a la flor y nata de los caballeros imperiales.

Para este juego, en plan más sencillo y con menos reglas, esta un juego llamado **BATTLEMASTER**, en el que te dan el embrión de dos ejércitos, uno imperial y otro caótico (en el mundo de **Warhammer** es otro mundo aparte, al cual le pienso dedicar el siguiente número al completo), con los cuales ya puedes hacer tus escaramuzas y montarte batallas de un determinado nivel, ya que puedes aumentar tus ejércitos con la base de esas figuras, hasta un número ilimitado de figuras. Hay ejércitos de 6.000 o más puntos que caben en una mesa relativamente pequeña, puesto que puedes colocar figuras de valores tan altos como 350 puntos o mayores.

Desde este ensangrentado campo de batalla, rodeado de cadáveres enemigos, entre el crepitar de las llamas y los lamentos de los cautivos se despide vuestro caballero imperial.

KUTU

# NOTICIAS ROLERAS

Por... Melitón Rodríguez

¡Cáspita! ¡Se han terminado las vacaciones de Navidad! Qué cortas, ¿verdad? En fin, al menos ha servido para que me diesen un pase en el ala de **Paranoia** y para dar una vuelta por el exterior. ¿Sabéis que ahí fuera hay una bola de fuego que llaman Sol que es igualito a uno de los *Primigenios*? No me han sabido decir si el que lo puso ahí fuera ha pagado los derechos de autor a *Lovecraft* o no. Quizá sea propaganda de la misma *Joc*, lo que no hagan por vender...

Me ha venido todo ésto a la cabeza porque acaba de salir (quiero decir cuando escribo ésto) a la calle **RAGNAROK**. De mano de los muchachos de *Ludotecnia* nos llega una producto muy interesante. En estos momentos en que la traducción de "*suplementos*" de **Cthulhu** está "*enfriada*", nos llega un juego de rol de **TERROR** ambientado en la actualidad.

No he leído suficiente como para hacer un análisis completo, pero la presentación es bastante buena, mejor que los anteriores productos de *Ludotecnia*; el sistema de juego es el de **Mutantes en la Sombra**, pero adaptado a un ambiente de terror (que sea el mismo sistema os permite aprovechar todo el material del **MES: Charlie 91**, etc, usar las conversiones que dí en el **CAAD 16** para usar el **RAGNAROK** en los años 20, o incluso mezclar los dos juegos: hacer aparecer a los mutantes en medio de las historias de terror. Esto último es muy interesante, os lo aseguro. Yo mismo desarrollé un sistema de poderes mutantes para **RQ** antes de que saliese el **MES** a la calle, y las mejores partidas de ése sistema que he tenido, han sido aquellas en que introduje elementos de *Cthulhu*).

Además el precio no llega a las 3.000 pelas, por un libro de reglas casi el doble de "*gordo*" que el de **MES**. Es posible que para cuando leáis esto ya lo hayáis visto, pero si no es así, acercáos ahora mismo a vuestra tienda de rol o librería más cercana, y echadle un vistazo. Es muy interesante, sobre todo ahora que a pesar de la avalancha de rol en español nadie traduce nada de terror: ¿para cuándo "**Cthulhu Now**"? ¿y "**Chill**"? Eso por no hablar de los juegos de rol buenos de ciencia-ficción. Supongo que se me pondrá la barba blanca antes de ver traducido el **MEGA TRAVELLER**.

Hasta pronto. Espero vuestras colaboraciones.

# OPINION




## JESBAR RESPONDE

Vuelvo a escribir a nuestra revista para responder a dos socios que en el número 20 contestaban a un artículo mío publicado anteriormente en el número 18, y voy a hacerlo por orden de aparición en la revista.

Referente al artículo "**Piratería si, piratería no**" de *Cesáreo*, simplemente quiero decirle que estoy totalmente de acuerdo con la respuesta que en la misma revista le da nuestro ilustre *Director*. Tal vez no me expliqué bien en mi anterior artículo, por lo que quiero ver si aclaro exactamente mi postura. A lo que yo me opongo rotundamente y estoy seguro de que *Cesáreo* también es a copiar (o comprar copias en los mercadillos) los juegos (en éste caso aventuras) que sacan al mercado las compañías y que podemos conseguir en cualquier tienda. Estoy de acuerdo en que los juegos descatalogados son un caso aparte y estoy a favor de copiarlos si es la única forma de conseguirlos.

Ahora quiero contestar a *Eduardo Alvarez*, lo cual es más delicado ya que es posible que me haya pasado un poco en mi primer artículo, sobre todo en el tono del mismo. Espero que *Eduardo* sepa disculpar mi "*pasión*", y me alegro muchísimo de haberme confundido. Sólo espero que no abandones las aventuras, ya que estoy seguro de que te engancharán como hicieron conmigo y con muchos otros.

Espero que todo haya quedado aclarado y que se hayan solucionado los malentendidos creados con mi escrito.

*Jesbar*

# ¡GRFXXX!

Eran las tres de la mañana, yo pusilánime en divagaciones históricas repasaba Roma, cuando para despejar el barullo paleolítico, megalítico y latino dejé de rememorar a la vetusta piel de toro y terminar de leerme el **CAAD 19** ( por cierto, lejos de leerlo en el descanso estival por extraños retrasos lo leí en plena campaña de exámenes ).

Fué en la página cuarenta y tres, la fatídica página cuarenta y tres. Un socio del susodicho **CAAD** de cuyo nombre no me quiero acordar, me había hecho montar en cólera a tan intempestivas horas. No sé si el destino o los dioses, pero cierto es que en aquella página un papanatas, diciendo lo propio de su exiguo vocabulario, hablaba y hablaba sobre gráficos, PC's, megas, colores...

Debería decirle que no se ha hecho la miel para... En fin le agradecería que dejara de incordiar, que se comprara una consola para las cuales ya hay versionadas algunas bazofias de "*Lucasfilm*", y yo por mi parte seguiré jugando en mi PC con VGA y disco duro de muchos megas a aventuras que carecen de gráficos; a veces un poco de imaginación vale más que mil imágenes de doscientos cincuenta y seis colores.

A propósito, más vale que comprendiera lo que es una cosa y otra. Comparar en aspectos que resultan triviales en una conversacional a una gráfica es como hacer lo mismo con un relato y un cómic. Desde luego, **¡AVENTURA GRAFICA!**, es una cosa en la que lo importante es el gráfico y **¡AVENTURA CONVERSACIONAL!** es otra, en la que lo importante es el guión y la calidad literaria en los textos.

En fin, a raíz de esto, como sé que no escribiré otra vez, aprovecho para demandar solidaridad, porque un miedo cerval que casi roza lo irracional, un miedo a que la cultura light (definiéndola como la pescadilla...) dé el golpe de muerte a la aventura conversacional. "*Quis necavit*"... , si quizá este ya muerta; desde el momento en que mis temores casi oníricos vislumbran el nacimiento de la "*Spanish's Sierra*" bajo el cadáver de *AD*, o cuando uno de los pocos (no se si llegaran a mil) que aun se aferraban al tecleo acuda a los grandes almacenes (templo del icono electrónico) a dar el réquiem a la conversacional, entonces mis horas frente a una pantalla dejarán de tener sentido.

Otrora hubiera mandado una carta bomba al vulgo en cuestión. Creo, y pienso que ya está bien, prefiero seguir con Agripa a molestarme en nada...

*Zenón*

# CAECHO? 1.31

## ¡Entra en una nueva dimensión en la programación de aventuras!

Podrás crear las mayores aventuras que hayas visto nunca: hasta **65.535 mensajes**, hasta **10.000 localidades**, hasta **10.000 objetos**, hasta **50.000 procesos**, hasta **80.000 palabras** en el vocabulario, **1.000 banderas**.

Múltiples facilidades a la programación: condactos para la gestión de PSIs (condactos que permiten que los *PSIs*, cojan y dejen cosas, se pongan vestidos y todo lo que normalmente puede hacer el jugador; y tan sólo tendrás que escribir un condacto!), rutas, constantes simbólicas, gestión de contenedores, de luz, de relojes de tiempo real (*TIMEOUT*) y el analizador de frases más completo del mercado.

Capacidad para llamar programas externos y para cargar GRAFICOS y juegos de diferentes caracteres.

Y todo por..

## 1.200 Ptas (Gastos de envío incluidos)

Si deseas más información, escríbenos a:

Juan Antonio Paz Salgado
Plaza Cartaya 2, 1ºA
28024 MADRID

Para hacer pedidos enviad a la misma dirección un giro postal.

# *ANALISIS QUESTMAKER Ver. 2.1*
## PARSER PARA LA CREACION DE AVENTURAS GRAFICAS

**QuestMaker** ofrece a sus usuarios la posibilidad de crear Aventuras Gráficas al estilo de **SIERRA**, admitiendo gráficos de 640*200 con 16 colores en formato PCX (PC PaintBrush). El editor del programa utiliza dos bases de datos, una para controlar los movimientos por la pantalla y otra para almacenar el escenario.

El Intérprete del programa se encarga de todas las funciones del juego; muchas de ellas son automáticas: el desplazamiento del protagonista, la grabación y la restauración de un juego en curso, ayuda en línea, la gestión del inventario y ciertas respuestas dadas al jugador. Cada pantalla gráfica (máximo 64 por juego) es manejada por un fichero de control el cuál permite definir los bordes y las transparencias.

El usuario puede añadir a sus juegos sonidos o música simple, colocar todos los objetos necesarios para solucionar la aventura e incluso crear diálogos (únicamente en inglés) mediante el editor de escenario.

La documentación esta distribuida en varios ficheros de texto con formato ASCII, los cuales tienen alrededor de 85 Kb en total. Está el fichero QM21.DOC el cuál explica en temas muy simples la forma para realizar un buen juego. También contiene un fichero de 16 Kb llamado TUTOR.DOC con el cual podrás aprender los parámetros de cada comando con el que esta hecho el juego que trae de demostración.

El programa viene dotado con un módulo RunTime, que sirve para que podamos correr los juegos que confeccionemos y realizar las pruebas Beta y la corrección de los fallos. Una vez que el juego haya pasado estas pruebas, si deseas distribuir o vender tu programa incluyendo el módulo RunTime, tendrás que registrarte e incluir en el juego que has creado tu número de registro.

Como habréis podido comprobar, el **QuestMaker** es un señor programa, el cual nos facilita bastante la creación de Aventuras Gráficas que no tengan "casi nada" que envidiar a las que se distribuyen comercialmente.

Para conseguir el **QuestMaker** solo tendrás que contactar con alguna BBS del planeta...

### *CARACTERISTICAS*

*NOMBRE:* **QUESTMAKER 2.1**
*REQUIERE:* **PC EGA/VGA DISCO DURO**
*DISTRIBUCION:* **SHAREWARE**
*PROGRAMADOR:* **MARIETTA CO-OPWARE**
*IDIOMA:* **INGLES**
*COMENTADOR:* **JMOM - EL POKE ASESINO**

# *FEDERACION*

No es necesario que os recuerde el cometido de ésta sección, ya que el en **CAAD 21** venía extensamente comentado. Con estas líneas tan sólo os quiero comentar que dos nuevos grupos se ha unido a la Federación (**Juana Pueblo Soft**, con la Referencia 6 y **THEDAR Works**, Referencia 7) Por consiguiente disponemos de cinco nuevas aventuras, las dos de **Juana Pueblo**, una de **THEDAR** y la última creación del **Grupo Creators Union**

Ya sin más os dejo con la lista. Os recuerdo que todos los líderes abajo citados están pensando en diversos concursos que ofreceros lo antes posible.

## CATALOGO GENERAL

*SPECTRUM*

| | | |
|---|---|---|
| - **EL ARTE DE LA FUGA:** | 350.- | (Ref.2) |
| - **EL MUNDO MAGICO:** | 400.- | (Ref.3) |
| - **IDILIAR:** | 450.- | (Ref.1) |
| - **LA GRAN HAZAÑA:** | 450.- | (Ref.7) |
| - **LA PREHISTORIA:** | 450.- | (Ref.1) |
| - **LOS ELFOS DE MAROLAND:** | 350.- | (Ref.5) |
| - **LOS VIENTOS DEL WALHALLA:** | 450.- | (Ref.1) |
| - **ODISEA:** | 450.- | (Ref.6) |
| - **¿...?:** | 450.- | (Ref.6) |

*AMIGA*

| | | |
|---|---|---|
| - **LA GRAN AVENTURA ESPACIAL V1.0:** | 800.- | (Ref.4) |
| - **LA GRAN AVENTURA ESPACIAL V2.0:** | 800.- | (Ref.4) |
| - **MINDHA Y LA GUARIDA DE LOS TROLLS:** | 1.500.- | (Ref.4) |

*Referencia 1:*

**Grupo Creators Union - C/ Biosca, 8 - Torà 25750 LLEIDA**
Responsable: *Josep Coletes Caubet*

*Título*: **La Prehistoria**. *Datos*: Spectrum 48/128. Dos cargas. 450 pesetas. *Argumento*: Arrastrándote entre la hojarasca de las selvas, mil y un peligros acechan en el mundo sorprendente de... LA PREHISTORIA. Enigma tras enigma, ahogado por el calor sofocante y el aire sulfuroso, encontrarás la forma de huir de éste mundo infernal, dominado por una horda primitiva y salvaje, o morirás en el intento. Pero, ¡anímate! Incluso aquí, en éste lugar y tiempo, palabras como amistad tienen sentido. ¿Te atreves?

*Título*: **Idiliar**. *Datos*: Spectrum 48/128. Dos cargas. 450 pesetas. *Argumento*: GCU ha traído especialmente para vosotros desde el Mundo de la Fantasía la verdadera y real historia de Idiliar, el guerrero sometido a las más duras pruebas de brujería. Si quieres ocupar su puesto y enfrentarte a la Magia, el fuego y el metal, debes jugar ésta aventura.

*Título*: **Los Vientos del Walhalla**. *Datos*: Spectrum 128. 450 pesetas. *Argumento*: Loki, dios escandinavo del mal, quiere vengar a su cautivo hijo Fenris, el lobo. Si lo consigue, hará que el Ocaso caiga sobre el mundo, y que la Nada reine en el oscuro espacio... tu misión es evitar el Ocaso de los Dioses. Para ello controlarás a Gunnar, hijo del guerrero Ingmar, en la Tierra, y al mismo Ingmar a través de Asgard.

## *Referencia 2:*

**Peñazo Soft - Avd. de Madrid, 27, 7 - 23008 JAEN**

Responsable: *Antonio Jara de las Heras*

*Título*: **El Arte de la Fuga**. *Datos*: Spectrum 128. 350 pesetas. *Argumento*: Eres Francis Matthews, un piloto aliado capturado por los alemanes junto a tu navegante oriental Folouming en la Segunda Guerra Mundial. Debido a una intoxicación masiva, la vigilancia en tu prisión está bajo mínimos, por lo que ha llegado tu ocasión de escapar. La más humorística aventura del mercado.

***NOTA**: Debido a problemas con el ordenador, momentáneamente el **CAAD** se hace cargo de la distribución de ésta aventura. Ya se os informará cuando podáis seguir haciendo los pedidos directamente a **Peñazo Soft**.*

## *Referencia 3:*

**Aventuras Españolas - Pº de la Estación, 15, 5º B - Alcalá de Henares 28807 (Madrid)**

Responsable: *Alberto R. Cuesta*

*Título*: **El Mundo Mágico**. *Datos*: Spectrum 48/128 cinta. 400 pesetas más gastos envío. *Argumento*: Debemos conseguir las 3 piedras mágicas que nuestro maestro nos ha pedido y que los dioses nos han impuesto como prueba para llegar a ser el sucesor del maestro. ¿Qué te parece un juego como los de hace ya tiempo? Tú juégalo y te llevarás una sorpresa.

## *Referencia 4:*

**Esquizofrenia - Apartado 1544 - 50004 ZARAGOZA**

Responsable: *Daniel Valiente*

*Título*: **La Gran Aventura Espacial V1.0 y V2.0** *Datos*: Amiga con 1 Mb de memoria. 2 discos. 800 pesetas. *Argumento*: Ambientada en una gran nave, su desarrollo es muy similar a "Alien, el 8º pasajero". Una cuidada aventura creada sin parser, cuya versión 2.0 incluye gráficos digitalizados en 4096 colores que dan un mayor realismo a la aventura. Incluye rutina para cargar gráficos en memoria, para agilizar su carga.

*Título*: **Mindha y la Guarida de los Trolls** *Datos*: Amiga con 1 Mb de memoria. 5 discos. 1500 pesetas. *Argumento*: Primera aventura de la serie "Aventuras en la Tierra Media". Basada en os relatos de Tolkien, te dirijes a Mindha para encontrar peligros que

afrontar y tener grandes aventuras. Según como vayas conversando con los personajes, tus acciones podrán llevarte a una misión u otra.

### Referencia 5:

**Kame Soft - 9 d'Octubre, 7, 1º, 7ª - Alginet 46230 VALENCIA**
Responsable: *Daniel Carbonell*

*Título*: **Los Elfos de Maroland.** *Datos*: Spectrum 48/128K cinta. Dos cargas. 350 pesetas. *Argumento*: El último de los grandes magos humanos ha liberado a un antiguo señor de la Oscuridad. El secreto de su destrucción sólo está en poder de los Grandes Magos Elfos, refugiados en una desconocida isla. Tu misión será averiguar en cual de las numerosas islas se esconden los elfos y destruir a la sombra que amenaza el archipiélago de Maroland.

### Referencia 6:

**Juana Pueblo Soft - C/Isla Cabrera, 48, 9 - 46026 VALENCIA**
Responsable: *Vicente Tobarra López*

*Título*: **Odisea**. *Datos*: Spectrum 48/128K cinta. Dos cargas. 450 pesetas *Argumento*: En la primera parte (con gráficos) debes superar a tres dioses, Minerva, Vulcano y Apolo, además de recoger los objetos que necesitarás en la segunda parte (sólo texto) donde deberás adentrarte en el Olimpo para destruir a Júpiter, dios de dioses, superando antes a Baco, Diana y Plutón.

*Título*: **¿...?** *Datos*: Spectrum 48K. 450 pesetas. *Argumento*: En una noche de frio, tormenta y rayos, el barón Von Fly se disponía a devolver la vida a un muerto. Tras el experimento, el monstruo escapó, y tu misión como Igor, ayudante del barón, es encontrar y llevar a Frankie a presencia de Von Fly. Basada en la película "El Jovencito Frankenstein".

### Referencia 7:

**THEDAR Works - C/Carcaga Goicoa, 83, 1º C - Basauri 48970 VIZCAYA**
Responsable: *Roberto Bernardo Cagigal*

*Título*: **La Gran Hazaña** *Datos*: Spectrum 48K/128K. 2 cargas. 450 pesetas *Argumento*: Max, un jóven sin trabajo, al leer un manuscrito de un difunto aventurero, queda fascinado y se embarca en una aventura arriesgada y desafiante, que transcurre en inesperados lugares.

---

# ADIVINANZA SEUDO JEROGLIFICA

*Por... Patillas Power*

**Una companía que dice que el que pone el agua (no la fama) entrega una cosa por sobre la que circulan trenes, tiene un juego que es un seis y un punto cardinal al revés.**

**¡Cuál es la companía y el juego!**

# LA AVENTURA DEL AÑO

Se convoca mediante la presente, a todos los socios del **CAAD** que quieran escoger con sus votos la mejor aventura del año. Lógicamente, existen una serie de bases, que a continuación os detallo:

- Sólo se puede votar a aventuras de la Bolsa o pertenecientes a la Federación.
- Sólo se permite un voto por socio y categoría.
- El plazo límite para votar es el 1 de septiembre de 1993.
- Los votos deben dirigirse al **CAAD**.
- No hay categorías para varios modelos de ordenador. Los premios son en conjunto.

Ya está. Como podéis ver, este es un concurso simple, en el que vosotros vais a escoger la, a juicio de la mayoría, mejor aventura en los siguientes apartados:

**MEJOR GUION**: Planteamiento de la historia por parte del autor. Se incluye en éste apartado la documentación que acompañe al juego.

**MEJOR AMBIENTACION**: Modo en que el juego sigue las directrices marcadas por el guión a lo largo de su desarrollo.

**MEJORES PSI**: Simplemente eso. Los PSI que respondan con más lógica.

**MEJORES GRAFICOS**: Los ciegos no es necesario que voten aquí.

**MAYOR ORIGINALIDAD**: Planteamiento de la aventura y modo en que ésta se desarrolla, que presente rasgos diferenciadores sobre el resto.

**AVENTURA DEL AÑO**: La que, a vuestro juicio, es la mejor de todas las aventuras que habéis jugado.

Tenéis seis meses para jugar las aventuras que entran en concurso, así que no hay excusa para no votar. En el primer **CAAD** que aparezca tras la fecha de cierre de admisión de votos, se publicará la lista de ganadores, que recibirán en cada categoría un trofeo con placa conmemorativa incluída.

Debo agradecer a **The Door Keeper** la ayuda prestada para la organización de estos *I Premios CAAD de la Aventura*. Sin iniciativas como la suya, lo más probable es que éste concurso no se hubiese llevado a cabo.

# GRAN OFERTA DE PROGRAMAS ORIGINALES

A continuación tenéis un amplio surtido de aventuras españolas. Se indica junto a ellas el sistema en el que están disponibles. Los precios son fijos, 500 pesetas por versión cinta, y 1000 pesetas por versión disco, no importa el modelo de ordenador:

**ARQUIMEDES XXI:** CINTA - MSX.

**AVENTURA ESPACIAL**: CINTA - Commodore, Spectrum, MSX, Amstrad. DISCO - MSX, Amstrad, PC 5 1/4.

**AVENTURA ORIGINAL**: CINTA - Spectrum, Commodore, MSX DISCO - MSX, Spectrum, Atari.

**CHICHEN ITZA**: CINTA - Spectrum, MSX, Commodore. DISCO - Amiga, Atari, PC 5 1/4.

**COBRA'S ARC**: CINTA - MSX, Amstrad.

**COZUMEL**: CINTA - Commodore, Spectrum, Amstrad, MSX. DISCO - MSX.

**DON QUIJOTE**: CINTA - Commodore, MSX. DISCO - Amstrad.

**JABATO**: CINTA - Spectrum, Amstrad, MSX. DISCO - Amiga, MSX, Amstrad, Spectrum, Atari, PC 3 1/2.

**LA GUERRA DE LAS VAJILLAS**: CINTA - Commodore, Amstrad.

**MEGACORP**: CINTA - Commodore.

**TEMPLOS SAGRADOS**: CINTA - Spectrum, Commodore, Amstrad, MSX. DISCO - Amiga, Atari, Amstrad, Spectrum, PC 5 1/4, PC 3 1/2.

El único sistema de venta es contra reembolso. Las unidades son muy limitadas, por lo que es posible que al hacer un pedido ya se hayan agotado algunas de ellas. Si ello sucede, se mandarán sólo las que resten, por ello el único sistema de pago es el reembolso. Cuando antes hagas el pedido, más aventuras quedarán...: ¡CORRE!

Realizad los pedidos a:

**CAAD**

**APARTADO DE CORREOS 319**

**46080 VALENCIA**

# COMENTARIO DEL GSCAPE

*Por... Javier San José*

Tenemos ante nosotros un parser para PC que parece prometedor, sobre todo considerando que es único que he visto para este ordenador que permita incluir gráficos en las aventuras, se trata del **GSCAPE**.

Hay dos versiones de este programa, la de dominio público, que puede ser distribuida gratuitamente pero que carece del editor gráfico (¡sob!), y la versión para usuarios registrados que incluye dicho editor así como una serie de ventajas que el sistema básico no incluye. El programa se distribuye en régimen de *SHAREWARE* (probar antes de pagar) y se nos advierte que para distribuir las aventuras hechas con el **GSCAPE** es necesario el previo consentimiento del autor o ser usuario registrado (es decir, pagar lo que nos pide su autor). Comentaré la versión de dominio público que es la que ha llegado hasta mis manos.

El sistema de programación es el ya típico de cualquier sistema de programación de aventuras en PC, es decir, compilador e intérprete. En este caso ambos están escritos en lenguaje *QuickBasic versión 3.0.*

La programación de aventuras con este sistema es sencilla, sólo debemos tener claro lo que vamos a hacer, cosa que el autor nos recomienda antes de ponernos a teclear nada ante el ordenador. El juego de comandos es reducido pero suficiente, incluye los típicos comandos de impresión de mensajes, manejo de objetos, manejo de variables y otros.

El **GSCAPE** estructura la base de datos en diferentes secciones:

- La sección de localidades, dónde describiremos, por supuesto, cada uno de los lugares que el jugador puede visitar durante la aventura.
- La sección de mensajes. Aquí irán los mensajes para el jugador.
- La sección de objetos, dónde describiremos cada una de las cosas que el jugador pueda coger.
- La sección de comandos, que es el cuerpo principal, donde va toda la programación de la aventura.

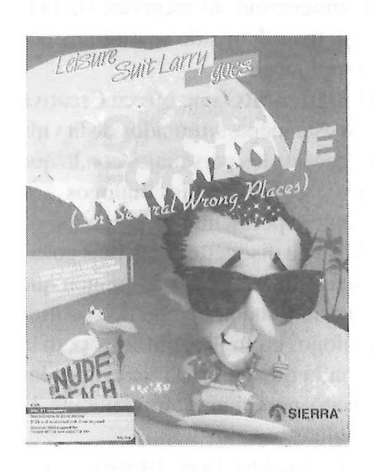
Además, la versión analizada, incluye la posibilidad de separar la aventura en varios ficheros. Por ejemplo podemos tener un fichero con los mensajes, otro con las localidades y otro que contenga la programación.

En cuanto a la programación en sí, el método usado es muy similar al del **PAW**, sólo que aquí no existen los procesos. Toda la programación va en una tabla en la que incluiremos las entradas correspondientes a cada comando que queremos que entienda el parser. La programación es del tipo condición (IF...) acción (DO...). He observado que esto limita grandemente la potencia del parser pudiéndose hacer solamente aventuras muy simples y que reconozcan frases del tipo verbo-nombre. Otra limitación del sistema es que los mensajes sólo pueden tener una longitud máxima de 5 líneas, por lo que si queremos tener mensajes más largos deberemos dividirlos en dos o más partes. Otro agujero negro dentro del sistema son los fallos que he localizado en una de las aventuras que trae de demostración (*SAMPLE.ADV*). Hay distorsiones de color en ciertos de sus gráficos, defectos a la hora de presentar las salidas de las localidades y algún que otro fallo del parser al reconocer ciertas entradas.

En fin, un sistema sencillo (que quizá debería ser depurado más a fondo por su programador) para crear aventuras sencillas.

# MICACO, SIERRA & MULTIMEDIA

Por... David Casas "King Graham"




Hace ya más de 10 años que **Sierra On-line**, la prestigiosa compañía norteamericana de software de entretenimiento, publicó su primer juego para computadoras, *Mistery House*. Nadie se podía imaginar entonces que la pequeña compañía fundada por el matrimonio *Williams*, en Coarsegold, llegaría tan lejos. A medida que han ido pasando los años todos podemos recordar los buenos ratos que hemos pasado recorriendo Daventry con el Rey Graham, el espacio con el comandante Roger Wilco, o los lugares más recónditos con Larry Laffer.

Cuando *Micaco BBS* abrió sus puertas en Marzo de 1989 quiso rendir homenaje a Ken y Roberta Williams, a su trabajo y profesionalidad especializándose en aventuras gráficas de ordenador, y profundizando en **Sierra**. Quizás fue por esto, por haber puesto a disposición de todos los fanáticos de **Sierra** con un modem en su ordenador, un lugar de reunión, un punto de contacto para estar al dia sobre las actividades desarrolladas por la compañía americana, que *Micaco* alcanzó un gran éxito. Hace poco más de 3 años todos los BBS's (Bulletin Board System) que habían en Barcelona eran prácticamente iguales. Quizás unos mayores que otros en cuestión de líneas o ficheros, pero lo que buscaban los usuarios no era encontrar lo mismo en todos los sitios sino precisamente especialización.

*Micaco* en este aspecto dió en el clavo y pensó que, puestos a abrir un BBS más, hacerlo diferente. **Sierra** fue creciendo progresivamente, desde el primer juego en un disco Apple de 180 k`s hasta *King's Quest VI* de 21 Mb`s o *Mixed-Up Mother Goose* en CD-ROM, el primer juego de la era Multimedia.

Parecer ser que el gran Boom en sistemas Multimedia ha hecho su aparición con la llegada del año olímpico. Los programas para ordenadores multimedia son cada vez más y no es de extrañar ya que muchas compañías estan empezando desarrollar aplicaciones para CD-ROM. Los juegos en CD no se han hecho esperar, gracias a la gran valoración que se está dando al PC como herramienta de ocio por parte de revistas especializadas en el sector.

La prestigiosa compañia norteamericana de software para entretenimiento, *Sierra On-Line*, como siempre pionera en estas cosas (recordamos que el módulo de sonido Roland MT-32 fue encargado por Ken Williams, presidente de **Sierra**, para los futuros juegos que se hicieron) a finales de 1991 ya sacó a la venta su primer juego Multimedia, *Mixed-Up Mother Goose*.

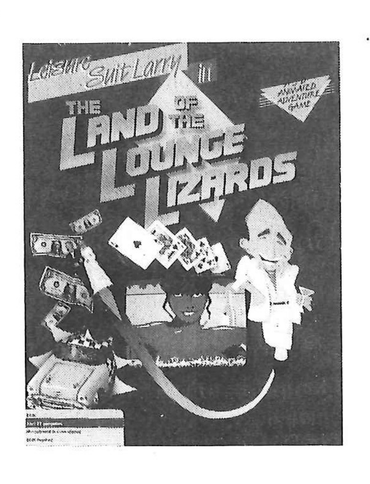
Cuando casi no se sabia nada sobre la palabra Multimedia este juego ya estaba catalogado en las listas de productos de **Sierra**, que fue la primera firma de software en

publicar juegos Multimedia.

Cuando no tienes limitación de Mb's no tiene que sorprenderte estar delante de un juego con gráficos SUPER VGA y 40 Mb's de sonido digital. Con *Mixed-Up* el usuario puede seleccionar cualquiera de los 5 idiomas con el que le hablará su ordenador. Cabe descatar el idioma Español que, con un acento latino-americano, te recuerda las más entrañables películas de Walt Disney. Las ventanas con texto han sido sustituidas por diálogos, cosa que hace aumentar aun más el realismo del juego.

Con el Multimedia Upgrade Kit para la Sound Blaster PRO que ofrece Creative Labs se nos incluye el *JONES IN THE FAST LANE*. Con este juego, simulador de la vida real, te das cuenta de la perfecta sincronización de los labios de los personajes con lo que dicen. Hay muchos personajes, todos ellos digitalizados, y con diferentes diálogos.

No obstante el primer producto de **Sierra** realmente espectacular es la versión en CD del *King's Quest V*. Con solo 1 CD te ahorras los 8 Mb's en disquettes y además gozas de una calidad inmejorable. En este juego se ha dado más importancia a la imágen que al sonido. El usuario tiene la opción de sustituir los textos por diálogos en Inglés, tan solo, pero la gran maestría con la que han sido realizadas las pantallas del juego perdonan sobradamente la falta de otros idiomas.




**Sierra** ha sacado más títulos como *STELLAR 7* y *SPACE QUEST IV* de reciente aparición. Todos los **Sierra** fanáticos estamos esperando con impaciencia el resto de programas en disco compacto.

Sin lugar a dudas esto es otro paso más hacia la realidad virtual, que comentaba Ken Williams en un artículo sobre **Sierra** y la Realidad virtual. En estas condiciones nos situamos perfectamente en el ciberespacio que nos ofrece Sierra con un CD. No obstante, y como decía Ken, aun falta mucho camino para trabajar cómodamente con la realidad virtual a bajo coste, ya que por el momento no es una cosa que esté al alcance del ordenador domestico, pero no dudamos que sera **Sierra** la primera en sacar juegos que utilicen esta tecnología.

Paralelamente, Micaco ha ido publicando las noticias de **SIERRA BBS (Coarsegold)**, las releases de los últimos juegos o versiones, y puesto en catálogo las ayudas para solucionar todos los juegos de la familia **Sierra**. Además este servicio telemático público y totalmente gratuito está conectado diariamente con una nueva red de mensajería internacional en la que hay una conferencia sobre los juegos **Sierra** y derivados.

Los interesados que dispongáis de un modem podéis poneros en contacto con *Micaco BBS* al teléfono ***(93) 384-6169*** desde 300 hasta 14.400 bps y las 24 horas del dia.

Muchas gracias a *Juanjo Muñoz* por haberme dejado publicar este artículo y me gustaría enviar saludos a todos los *Sysops* y usuarios de la *WWWlink Ibérica*, *Visión Virtual*, *Lucas*, *Mate*, *Srta. Anaïs* y a todos vosotros, por supuesto!

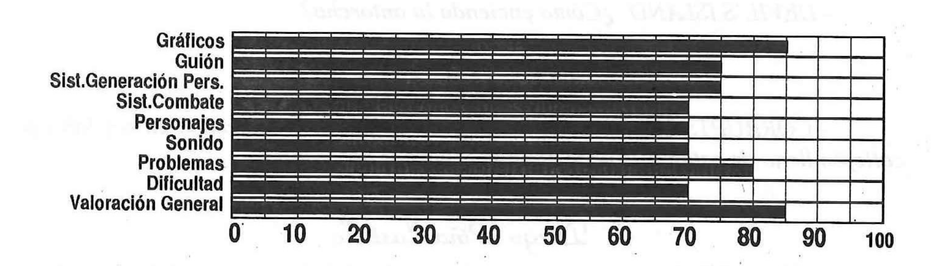
# - BLACK CRYPT -

Entre la gran cantidad de Juegos de Rol para ordenador que están saliendo últimamente al mercado (inglés, ya que a España no llegan ni una décima parte de los existentes) merece la pena destacar a uno, que por varios aspectos, sobresale de entre los demás. Su nombre: ***Black Crypt***. Empecemos con sus características...

La presentación es buena, pero no pasa de ser eso, buena; vistas las presentaciones de algunos juegos para el **Amiga**, ésta no pasa del sufi. La dificultad no es muy elevada, ajustada diría yo, y te permite avanzar hasta bastante lejos y conseguir bastantes objetos. La cantidad de personajes que se pueden manéjar es 4, suficiente para avanzar. Respecto a los gráficos, están bastante bien realizados, sobre todo los de los enemigos. El monstruo de dos cabezas es verdaderamente estremecedor...

En cuanto a los sonidos, se limitan a unos cuantos samples para las armas, puertas, monstruos y demás parafernalia, y, eso sí, cumplen bien su función. El sistema de combate es el estándar (léase el de ***EOB*** o ***Captive***, por poner un ejemplo), e incluye puntos de armadura para los golpes según los objetos de defensa que poseas.

Un punto negativo sería la necesidad de comida y bebida, que considero innecesaria y que baja bastante la adicción; pero claro, sólo es mi punto de vista. Respecto a los problemas y acertijos, decir que su dificultad es ajustada y que están bien distribuídos. Y he aquí uno de los puntos fuertes del juego: la magia. Es uno de los pocos juegos donde su importancia no se limita a matar enemigos y demás, sino que será vital en el desarrollo del juego. En resumen, dificultad ajustada, gráficos notables, sonido suficiente y problemas bien edificados. Francamente, os recomiendo este juego. Palabra de hobbit.




*NOMBRE:* **Black Crypt**
*VERSIONES:* **Amiga**
*COMPAÑIA:* **E.O.A.**
*AUTOR:* **Equipo de Programación**
*PRECIO:* **3000 ptas (aprox.)**
*COMENTADOR:* **JARA The Strange Shape**
*DISTRIBUIDOR:* **No disponible en España (¿Cuántas van ya?)**

# PREGUNTAS PENDIENTES

El cometido de ésta sección es doble. Varias de las preguntas aquí expuestas no tienen respuesta por parte de los que realizamos el **CAAD**. El resto sí, pero se incluyen por un doble motivo, aumentar la relación **CAAD**-socio y ayudar a compañeros en apuros. Animáos a responder las dudas que conozcáis, ya que vuestro nombre constará como el bravo solucionador de cada pregunta que respondáis correctamente.

### Diego Alvarez Suñén

*- EL SEÑOR DEL DRAGON: ¿Cómo y dónde se usan los tres hechizos?*

### Javier Moral Perea

*- ELVIRA: ¿Dónde está la sal para matar a la bruja y cómo? ¿Cómo consigo luz? ¿Cómo se vuelve a subir del foso una vez has bajado por la cuerda?*

*- SEÑOR DEL DRAGON: ¿Dónde está el Mataorcos y cómo se resucita?*

### Fco. Vázquez Valera

*- ELVIRA: ¿Cómo se encuentra el estanque de las lilas? ¿Cómo se entra en la guarida de los gremlins?*

### Daniel Gasset

*- SEAS OF BLOOD: ¿Qué hay que decirle a la momia de la pirámide? ¿Who is the slayer of Dragons?*

*- DEVIL'S ISLAND: ¿Cómo enciendo la antorcha?*

### Gerardo & Susana

*- CORRUPT: Llevamos un montón de tiempo atascadísimos en un lóbrego callejón lleno de ratas... ¿Puede alguien echarnos un capote?*

### Diego Piña Castillo

*- CORRUPT: Tras coger el microfilm y salir del sótano, ¿qué debo hacer?*

### Sergio Rodríguez Cobos

*- KEOPS: ¿Cómo subo al nicho? ¿Qué tengo que hacer con las estatuas y el sarcófago?*

*- EL SEÑOR DEL DRAGON: ¿Se pueden coger los cuernos de la cabra? ¿Cómo mato al demonio alado? ¿Se puede pasar al este de la posada de los orcos?*

*- LA GUERRA DE LAS VAJILLAS: ¿Cómo activo el hiperespacio al final de la 1ª parte?*

# FEEDBACK

No hace falta que os recuerde que participando en ésta sección podéis ganar una suscripción gratuita, con lo que pasaremos directamente a nuestro ganador de éste número, que ha sido *Juan Gabriel Covas Egea*. Felicidades mil.

## RESULTADOS DEL CAAD 20

1.- Parece ser que se experimenta una ligera bajada, ya que la media pasa a ser de 8.12 puntos. La puntuación más escogida a pasado a ser el ocho (seguido de cerca por el nueve). La más baja... ¡un 5! la más alta han sido varios dieces.

2.- También aquí tenemos algo de controversia. El *64 %* de los votantes dijeron que el **CAAD 20** era mejor que el **19**. Un *23 %* los equiparó en calidad y el resto lo consideró peor. También han habido extraños votos, diciendo "*depende*" o frases como "*Todas la comparaciones entre buenos productos son odiosas*".

3.- Sin lugar a dudas, lo que más ha gustado ha sido la sección de libro-juegos. Le sigue en votos la opción "*todo*", o sea, que el fancine ha gustado en general. Por orden siguen las siguientes secciones: Comentario de Aventuras, Sildavia, Asimov, Opinión, Informe sobre el SINTAC, cómic y el mapa. Es destacable una cantidad de votos que se decantaban por la foto de Samantha Fox... igual la publicamos entera un día de éstos.

4.- Curiosamente, no hay ninguna opción que os haya disgustado especialmente, ya que los votos están tan repartidos que no logran destacarse, además de ser muy reducidos.

5.- La sección más leída en primer lugar es sin lugar a dudas la Editorial, ya que muchos socios la leen primero por que así lo desean, y otros muchos por que leen el **CAAD**



por orden. Entre los dos suman un *61 %* de los votos. Les sigue un nutrido grupo que lee aleatoriamente, sin ninguna sección fija. Suman un *27 %*. Con diferencias menores, el resto de los socios lee antes las Noticias, los Anuncios, Opinión, Libro-juegos y Preguntas y Respuestas.

6.- La práctica totalidad habéis dicho que lo leéis todo, y los pocos que se saltan algo suele ser por que no dominan o no les gusta el têma. De nuevo no cito secciones por la ínfima cantidad de votos (en algunos casos tan sólo uno).

7.- La unanimidad ha sido total. Me congratulo en deciros que el *100%* de los votantes ha pensado que el **CAAD** desarrolla una labor importante. Hay casi tantos motivos como socios.

## CUESTIONES FEEDBACK 22

*1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0=horrible, 10=perfecto)*

*2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?*

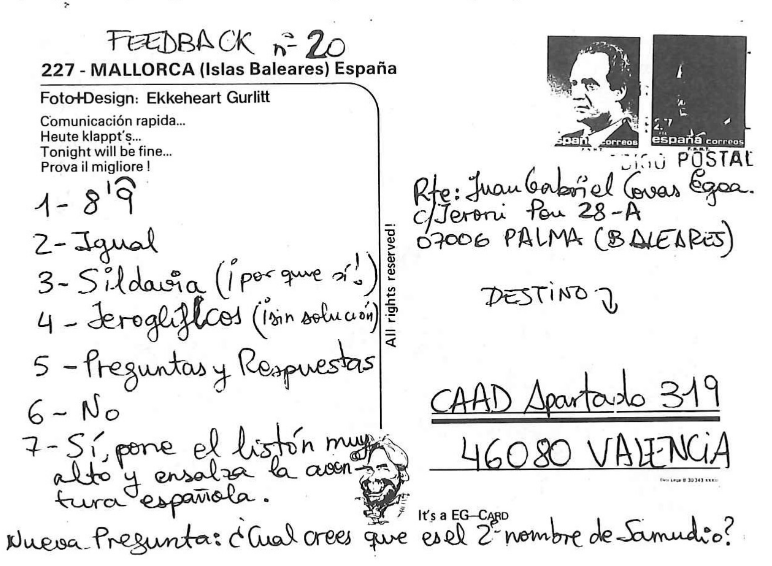
*3.- ¿Qué te ha gustado más?*

*4.- ¿Y menos?*

*5.- ¿Qué nuevas preguntas propones para ésta sección?*

*Gracias a la información que me habéis facilitado con el anterior* feedback, *cuyos datos conoceréis en el* **CAAD 23**, *tengo los datos suficientes para afinar bastante y proponeros la siguiente pregunta:*

*6.- ¿Estás dispuesto de un aumento de cuota a* **2000 pesetas** *por suscripción a cambio de portadas en color todos los números y un mínimo de 64 páginas por fanzine? Proponnos tus proyectos libremente...*



# ANUNCIOS

Hace tiempo que estoy buscando un parser para Amstrad CPC disco. Si algún socio puede facilitarme una copia o venderme su original, se lo agradecería mucho.

Alicia Galindo Matas
Paseo Castellana, 249
28046 MADRID

Cambio **TEMPLOS SAGRADOS** original en disco para Spectrum +3 por el mismo juego, también original, en cinta.

Javier Camacho Guzmán
Ribadesella, 58
Urb. La Berzosa
Hoyo de Manzanares
28248 MADRID

Me gustaría contactar con algún grupo de programadores del **PAW**. Me defiendo bastante bien con él, y soy un especialista con su diseñador gráfico. Interesados contactar con:

Miguel Sellés Julián
Padre Luis Navarro, 110, 6
46011 VALENCIA

Se vende: AMSTRAD CPC CINTA: Pack 5° Aniversario de *Dinamic* (12 juegos): 2000 ptas. **Gonzzalezz** + **Corsarios** + **Thundercats** (**Zipi y Zape** de regalo): 1700 ptas. AMSTRAD CPC DISCO: **Cozumel** (estuche de lujo, poster y programa): 1800 ptas. Disco con **Don Quijote** y **Megacorp** (sólo éste no es original): 1500 ptas. PC: **Templos Sagrados**: 1600 ptas. EN GENERAL: Diccionario **Micromanía** de pokes 1: 1000 ptas. Diccionario **Micromanía** de cargadores 2: 2000 ptas. Diccionario **Micromanía** de cargadores Amiga: 2000 ptas. Colección fanzines **El Aventurero** 4, 5, 6, 7 y **A Través del Espejo** 8: 1000 ptas. Enviar giro, indicando en el TEXTO lo que pides a:

M. Angel del Aguila
Barberán y Collar, 6, 2° C
41011 SEVILLA

Se ruega llamar previamente al (95) 445 67 75 y pregunta por Miguel Angel.

Estoy interesado en adquirir el cable necesario para conectar el Spectrum a un PC y poder usar el emulador. Si algún socio puede facilitármelo, que se ponga en contacto en la siguiente dirección:

Jesús Baraja de la Torre
Villanubla, 21, 1° izq.
47009 VALLADOLID




# LAS SALAS DE DURRAG-DOL

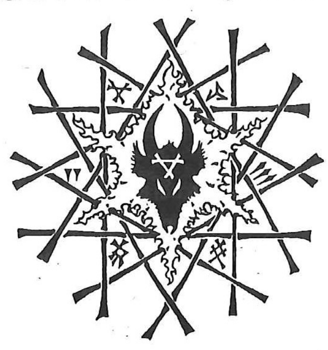
***LAS SALAS DE DURRAG-DOL* es un reto para *HERO QUEST* de Juegos MB. Están incluidas nuevas reglas para usar a los Skaven en tus juegos y una opción para incluir un nuevo jugador personaje en el rol de Kili Thekkrsson como un Enano Asesino de Trolls (*Trollslayer*).**

## LAS SALAS DE DURRAG-DOL

En la primera guerra, Dimrond-A-Durrag, primer Rey de clan Durrag, fue un poderoso guerrero en la armada que derrotó y desterró a Morcar, Señor del Caos, y a las legiones del Estandarte Negro. Dimrond y su clan perecieron en la gran batalla y fueron enterrados en Durrag-Dol, hogar del clan Durrag y tierra profundamente hundida bajo las raíces de las Montañas del Fin del Mundo.

Durrag-Dol se halla ahora en ruinas, ocupadas por los viles Skaven, hombres-rata siervos del Señor del Caos. Deberéis entrar y recuperar el Martillo Mágico de Dimrond, Sognirstane, y los demás tesoros de Durrag-Dol. Si los ofrecéis sobre el Altar de los Antepasados Vivientes de Durrag-Dol, los tesoros del clan Durrag podrán ser dedicados de nuevo a la guerra contra el más antiguo de los enemigos de Dimrond, Morcar.

Sognirstane se encuentra entre los tesoros de la tumba del primer Rey. ¡No obstante, no turbéis los restos de Dimrond! Y si tomáis algún tesoro de Durrag-Dol sin dedicarlo sobre el Altar de los Antepasados Vivientes, os advierte vuestro mentor, os arriesgáis a la maldición de los Antepasados de los Enanos.



## NOTAS

Cualquier personaje que coja algún tesoro de Durrag-Dol y no lo deposite sobre el Altar de los Antepasados Vivientes y lo dedique a la guerra contra Morcar, sufrirá la Maldición de los Antepasados de los Enanos. El personaje maldito se defenderá con 1 dado menos de lo normal hasta que se renuncie al tesoro tomado y sea ofrecido a los vengativos Antepasados de los Enanos.

### *A: La tumba de Dimrond de Durrag*

El retrato de Dimrond está grabado en la piedra sobre su tumba. Pregunta a los personajes si desean abrir la tumba para mirar en su interior. Si así lo hicieran, un esqueleto aparecería en una de las casillas vacantes adyacentes a la tumba.

### *B: La bóveda del Tesoro Secreto*

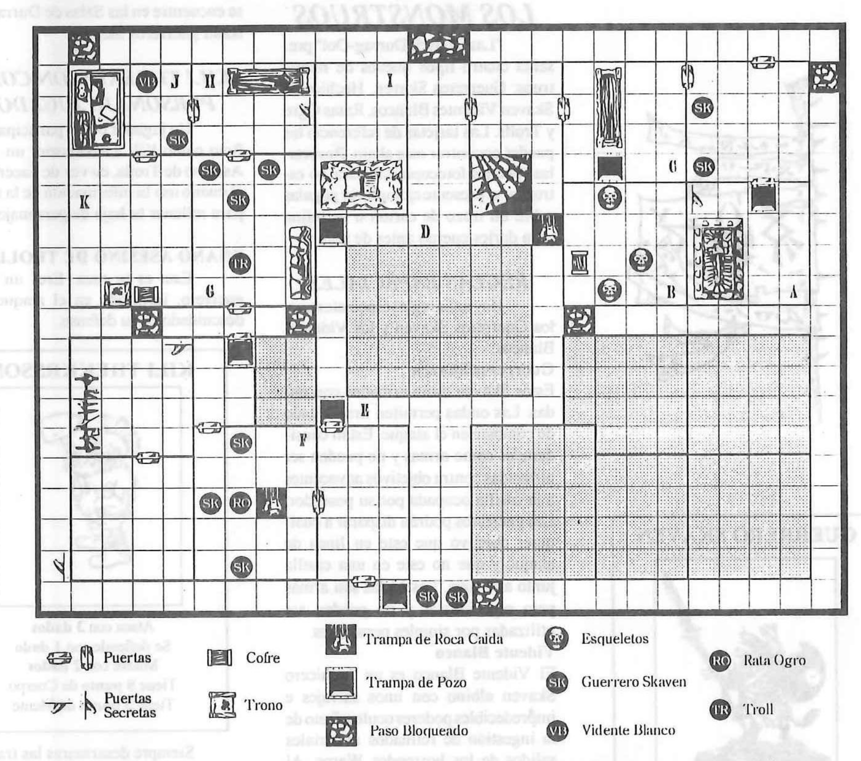
El cofre es una trampa. Mientras la trampa no sea desarmada, cualquiera que abra el cofre perderá 1 punto de cuerpo. El cofre contiene el martillo Sognirstane y 100 monedas de oro.

### *Sognirstane, el Martillo Mágico*

Sognirstane os permitirá tirar 2 dados de combate en el ataque. También puedes optar por arrojar a Sognirstane. Si arrojas el Martillo a un enemigo y muere, el Martillo quedará a los pies de la figura en la casilla que éste ocupaba. No podrá ser utilizado hasta que el que lo recoja gaste su turno de ataque al hacerlo. Si el monstruo no muere el Martillo volverá mágicamente a la mano de su lanzador y podrá ser utilizado en el próximo turno. Ningún hechizo mágico elemental tendrá efecto sobre quien posee a Sognirstane.
Sognirstane es un Tesoro de Reto. El jugador que lo encuentre podrá guardarlo y usarlo, y deberá escribir y recordar sus poderes y habilidades especiales en su hoja de personaje.

### *C: Manada de Ratas*

Coloca dos ratas sobre este armario. Cualquier personaje que termine su movimiento en una casilla adyacente al armario será atacado por las ratas con 1 dado de combate; el personaje se defenderá normalmente. Las ratas son demasiado numerosas para matarlas, por lo que serán ignorados los ataques de los personajes.




### D: El Pozo Principal

La gran habitación central es el Pozo Principal hundido hacia las profundidades donde se encuentran los talleres y las minas de los Enanos. Explica a los jugadores que no hay paredes alrededor de la habitación central. En lugar de ello, verán un pozo al que no se alcanza ver su fondo. Podrán ver a los dos Skaven que aguardan al otro lado del pozo. Estos Skaven comenzarán a arrojarles piedras con sus ondas tan pronto como irrumpan en el pasillo central y sean visibles a ellos.

### E: La Trampa de la Puerta Falsa

Esta es una puerta falsa que no puede ser abierta.

### F: La Emboscada

La Rata Ogro y el Skaven conocen la Trampa de Roca Caída y no osan entrar en la casilla donde está.

### G: El Corazón de la Familia

El hogar de la chimenea está decorado con grabados de las hazañas del Clan Durrag en la primera gran guerra contra Morcar.

### H: La Sala de los Antepasados

En la librería los personajes encontrarán las crónicas y recuerdos del Clan Durrag. Sacando estos recuerdos de Durrag-Dol para la Lucha de los Enanos merecerá un premio de 50 monedas de oro.

### I: El Templo de los Antepasados Vivientes

Los personajes que entren en esta habitación, escucharán un ronco y susurrante coro de voces diciendo: "*Dedicad vuestros tesoros sobre este Altar y recibid nuestra Bendición*". Cualquier tesoro que haya sido encontrado y no sea dedicado sobre este Altar, invocará la Maldición de los Antepasados de los Enanos.

### J: La Cámara del Vidente Blanco

Cuando un personaje penetre en esta habitación, un globo de gas venenoso se formará desde el suelo llenando la habitación con un vapor verde, ácido y pestilente. Durante 3 turnos de combate cualquier criatura que se encuentre en esta habitación, salvo el Vidente Blanco (que es inmune a este veneno), será atacado con 1 dado de combate en el turno del Malvado Brujo. Obtener una calavera en el dado significa que la víctima pierde 1 punto de cuerpo. El personaje atacado no puede defenderse de este ataque de ninguna forma. El Vidente Blanco puede atacar normalmente en su turno de ataque también.

### K: La Sala del Primer Rey

El cofre es una trampa y está cerrado mágicamente. Cualquier personaje que toque el cofre recibe una descarga maléfica de 3 dados de combate contra sus puntos de mente, ataque del que no podrá defenderse. Si algún personaje quedara sin puntos de mente, caería inconsciente teniendo que ser retirado del tablero. Solo cuando el personaje poseedor del Sognirstane se siente sobre el Trono del Rey, podrá abrir el cofre sin sufrir el ataque mental de la trampa. El cofre contiene 100 monedas de oro.

## *LOS MONSTRUOS*

"Las Salas de Durrag-Dol" presenta cuatro tipos nuevos de monstruos: Guerreros Skaven, Hechiceros Skaven Videntes Blancos, Ratas Ogro y Trolls. Las tarjetas de referencia las puedes encontrar más abajo. Recórtalas (puedes fotocopiarlas para no estropear el presente ejemplar) y pégalas sobre un trozo de cartón o cartulina para darles cuerpo antes de jugar.

### *REGLAS ESPECIALES*

Hay unas reglas especiales para los Guerreros Skaven y los Videntes Blancos:

**Guerreros Skaven**

Estos Skaven están armados con ondas. Las ondas permiten tirar 1 dado de combate en el ataque. Están consideradas como armas y no pueden ser utilizadas contra objetivos adyacentes a la casilla ocupada por su poseedor. Los guerreros podrán disparar a cualquier objetivo que este en línea de ataque y que no este en una casilla junto a la suya. Las ondas son armas para especialistas y no pueden ser utilizadas por simples personajes.

**Vidente Blanco**

El Vidente Blanco es un hechicero Skaven albino con unos salvajes e impredecibles poderes ocultos fruto de la ingestión de refinados materiales salidos de los horrendos Warps. Al principio del turno del Malvado Brujo, el Vidente Blanco podrá tomar al azar uno de los hechizos del Mago o del Elfo que este en su línea de visión. Podrá usarlo inmediatamente o guardarlo para usarlo después.

### *MONSTRUOS ERRANTES*

Cualquier monstruo errante que se encuentre en las Salas de Durrag-Dol serán guerreros Skaven.

### *KILI THEKKRSSON COMO PERSONAJE JUGADOR*

Un jugador podrá participar en el Reto como Kili Thekkrsson, un enano Asesino de Trolls, en vez de hacerlo con el enano usa la información de la tarjeta para rellenar tu hoja de personaje.

**ENANO ASESINO DE TROLLS**

Esta es tu raza. Eres un bravo guerrero, inspirado en el ataque pero descuidado en tu defensa.

**KILI THEKKRSSON**



Ataca con **3 dados**
Se defiende con **1 dado**
Mueve con **2 dados**
Tiene **8 punto** de Cuerpo
Tiene **3 punto** de Mente

Siempre desarmaras las trampas que encuentres y eliminarás las que te sean visibles en la habitación o pasillo en el que te encuentres.

Los Enanos Asesinos de Trolls pueden utilizar todas las tarjetas de equipamiento excepto la Armadura de Plata, que restringe su extravagante estilo de lucha, y la ballesta, pues es un arma para campesinos cobardes.

**GUERRERO SKAVEN**



**Mueve 12 Posiciones**
**Ataca con 2 dados**
**Se defiende con 2 dados**
**Tiene 1 punto de Cuerpo**
**Tiene 1 punto de Mente**
*(Ver caracteristicas especiales para las lanzas)*

**VIDENTE BLANCO**



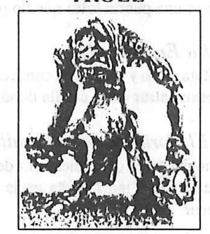
**Mueve 6 Posiciones**
**Ataca con 3 dados**
**Se defiende con 3 dados**
**Tiene 4 puntos de Cuerpo**
**Tiene 1 punto de Mente**
*(Ver caracteristicas especiales para los hechizos)*

**RATA OGRO**



**Mueve 8 Posiciones**
**Ataca con 3 dados**
**Se defiende con 3 dados**
**Tiene 1 punto de Cuerpo**
**Tiene 1 punto de Mente**

**TROLL**



**Mueve 6 Posiciones**
**Ataca con 3 dados**
**Se defiende con 4 dados**
**Tiene 1 punto de Cuerpo**
**Tiene 1 punto de Mente**

# EXISTEN ELEVADAS POSIBILIDADES DE QUE LO RELACIONADO A CONTINUACION APAREZCA EN EL PROXIMO CAAD...

- Final de la Solución de **Indy**.
- Entrevista a *Josep Coletes*, cabecilla del **Grupo Creators Union**.
- Tendremos sendas secciones para que aprendáis a programar con los últimos parser para PC (disponibles en el área de Dominio Público) realizadas por los autores de los mismos.

# AUNQUE, QUIEN SABE...

- Informe sobre el JPC Supers.
- Comparativa de aventuras del Oeste.

# IGUAL NO SALE TODO...

- Solución con mapa de **Don Quijote** (por petición popular).
- Comentario de la Aventura ¿...? (*es que se llama así*).

# O APARECEN COSAS QUE NO VEIS AQUI...

- *Kutu* nos desgranará las categorías de los **KAOS boys**.
- Tendremos más Preguntas Pendientes (qué remedio...).

# ES LA ENTROPIA UNIVERSAL...

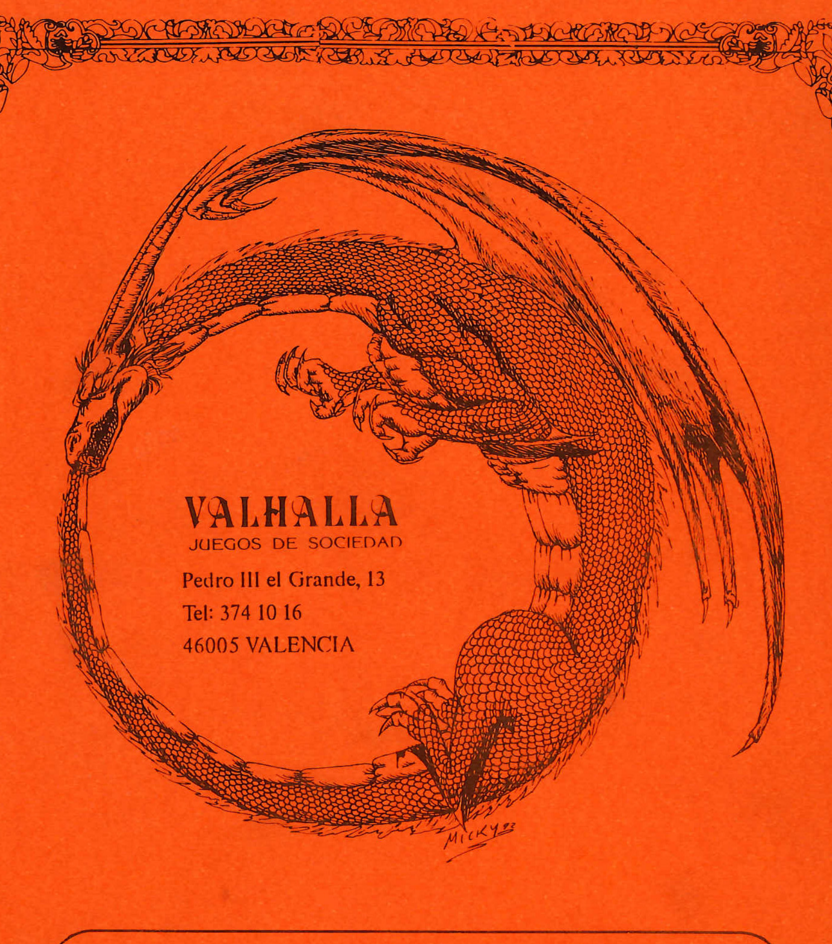
- Volverá la famosa página en blanco de los primeros **CAAD**, con mensaje chorra incorporado.
- Informe sobre la nueva compañía **IMEDAR Works**.

# EL PROXIMO SERA MEJOR...

- Veremos un datallado análisis: "Aventurero conversacional. ¿Un nuevo tipo de gusanos o insectos?".
- Iniciaremos la sección de relatos con **TEMPUS UMBRAE**, de *El Hispano*.







VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD
Pedro III el Grande, 13
Tel: 374 10 16
46005 VALENCIA